The 64 DREAM
MYCOM ムックVOL.32
NINTENDO 64大好きマガジン
ザ・ロクヨンドリーム
定価 490円 (税込)
1999 5
最新情報満載号
ポケットモンスター 金・銀
4連発!
ポケモンスタジアム2
ポケモンスナップ
ポケモンピンボール
©1999 KONAMI COMPUTER ENTERTAIMENT OSAKA ALL RIGHTSRESERVED.
(社)日本野球機構公認 IBM BIS プロ野球公式記録使用 東京ドーム公認
特集 HAL研究所
ポケモンスナップ&スマッシュブラザーズ
開発者インタビュー
悪魔城ドラキュラ黙示録
オウガバトル3
新世紀エヴァンゲリオン
実況GIステイブル
実況パワフルプロ野球6
特別付録
ポケモン&パワプロ6 シールつき

64初、おねがい型進化育成ゲーム
NおよびNINTENDO64は任天堂の商標です。
NINTENDO64
コントローラパック対応 40
おねがいモンスター
ONEGAI MONSTERS
4月9日発売予定!!
価格6,980円（税別）
500種類のモンスターが登場!!
キミはモンスターを育てられるか？
おねモン・キャンペーン実施!! 4/9〜5/31
NINTENDO64ソフト「おねがいモンスター」をお買い上げのお子様に、抽選で右の商品をプレゼント!!
応募方法
●『おねモン・キャンペーン』専用ハガキに必要事項を御記入の上、（株）ボトムアップにご返送ください。『おねモン・キャンペーン』専用ハガキの入手方法は、店員の方にお問合せください。
A賞 カラーゲームボーイ／10名様
B賞『ポケモン金・銀』／20名様
C賞 商品券（5000円）／30名様
D賞『おねモン』オリジナルシール／100名様
さらに「おねがいモンスター」ご購入のお子様に「おねモン・下敷き」をプレゼント!!
BOTTOM UP
株式会社 ボトムアップ
〒164-0001 東京都中野区中野3-33-3 インツ中野ビル8F TEL.03-3382-3611 FAX.03-3382-3610
©1999 BOTTOM UP

キャンペーンショップリスト

■北海道

●（株）サンワドー　上磯店●BANBAN　オタモイ店／黄金町店／亀田港町店／菊水店／錦岡店／駒場店／江別店／札内店／春採店／上磯店／新中野店／新町店／西五条店／青山店／千歳店／中島店／潮見店／鳥取店／東店／内浦店／入江店／柏陽店／白樺通店／北光店／北野店／本町店／本通店／老古美店●イトーヨーカドー　旭川店／釧路店／恵庭店／月寒店／江別店／新川店／帯広稲田店／帯広店／苫小牧店／函館店／北見店／北四十二条店●エスパ　琴似店／福住店●おもちゃのヨシダ●おもちゃの国ポニー●ゲームショップロムズ　留萌店●スーパーデンコードー　旭川PW店／菊水元町店／琴似店／苫小牧店／函館昭和店●スーパーロボワールドタイジン　空知店●テレビゲームランド　FANTASY●トイスター　伊達店●ブルート　美園店●ポプラ館　藤野店●メディアシティBOM　釧路店／川沿店●ヨドバシカメラ　札幌店●ロビンソン百貨店札幌●夢工場　栄町店／春光店／新琴似店／帯広西店／帯広長崎屋西帯広店／帯広南店／滝川店／池田店／中央店／東光店／豊岡店

■青森県

●（株）サンワドー　むつ店／下田店／十和田店／城東店／青森中央1号店／青森東バイパス店／柏店／八戸本店／八食店●（株）デンコードー　青森本店／とうてつ駅前店●BANBAN　ジョイフル青森店／むつ店／五所川原西店／五所川原店／黒石店／藤崎店／八戸江陽店●WonderGOO　青森柏店●イトーヨーカドー　五所川原店／弘前店／八戸沼館店／八戸店●ジャスコ　下田店／黒石店／七戸店／青森店／藤崎店／柏店●スーパーデンコードー　むつ店／弘前本店／青森西店／八戸本店／八甲大橋店／とうてつ駅前店／弘前本店／新むつ店／新青森本店／青森西店／八戸本店／八甲大橋店●ハローマック　むつ店／五所川原店／弘前堅田店／弘前城東店／三沢店／十和田稲生町店／青森東バイパス店／青森浪館／八戸新井田店／八戸石堂店／八戸売市店●ブックトマト　十和田店●太子堂　千刈店●模型倶楽部

■秋田県

●（有）ゆうこん堂●BANBAN　広面店／大曲店／能代店／八橋店●イトーヨーカドー　秋田店●おもちゃのマルイ●おもちゃ流通センター　仁井田店●ジャスコ　サンプラザ本荘店／横手南店／御所野店／大館店／土崎港店／湯沢店／能代店●スーパーデンコードー　大館店／大曲BP東店／能代BP店／秋田本店／新横手店／新大館店／新本荘店●スーパー宇宙船　Ⅱ号店●ハローマック　横手店／鹿角店／秋田広面店／秋田仁井田店／秋田土崎店／秋田本荘店／大館店／大曲店／能代店●ブックス宇宙船　横手店●ブックトマト　秋田広面店／能代店●めるへんトーイきむら●木村商店

■岩手県

（株）ケルビンシステムズ　盛岡ファミコンセンター●（株）コムロード　シータショップ盛岡●BANBAN　花巻店／宮古店／高松店／水沢店／仙北店／大船渡店／中屋敷店／北上店●COMG!　盛岡南サティ店●TVGAME　KAI●WonderGOO　水沢店●アイックス　堀野店●イトーヨーカドー　花巻店／北上店●エムズレコード　アルテマルカン店●おもちゃファンシーダック●おもちゃ流通センター　二戸店●さわや書店　松園店●ジャスコ　江釣子店／水沢店／前沢店●スーパーデンコードー　久慈店／大船渡店／北上店●ハローマック　一関店／花巻店／釜石店／気仙沼店／久慈店／宮古店／水沢店／盛岡稲荷町店／盛岡厨川店／盛岡西仙北店／盛岡都南店／石巻店／大船渡店／二戸店／北上店●ファミコンショップジョニー　アルコ店／宮古店／青山店●ブックトマト　水沢店／北上店●マッハランド●久保源商店●夢の星

■宮城県

●（株）コアーズ　シーガル石巻店●（株）コムロード　シータショップ仙台●（株）さくらや　仙台西口駅前店●（有）モリ・バイテン●BANBAN　フォルテ大河原店／古河バイパス店／佐沼店／石巻南店／多賀城店／大河原店／築館店●WonderGOO　石巻BP店／泉バイパス店／MD仙台南店／泉BP店／大和町店●イトーヨーカドー　石巻あけぼの店／仙台泉店●ギャングスター　遠見塚店／仙台店●シーガル　愛子店／古川店／泉バイパス店／名取店●ジャスコ　塩釜店／古川店／若柳店／新気仙沼店／仙台中山店●／船岡店／多賀城店／南方店●スーパーデンコードー　加賀野店／気仙沼BP店／多賀城店／古川BP店●タムタム　仙台店／築館店●ハローマック　愛子粟生店／角田店／岩沼店／宮城白石店／古川店／佐沼店／三本木店／西多賀店／仙台南小泉店／長命ヶ丘店／南光台店／富谷町店／利府店●ブックトマト　古川店●ベスト電器HAL　ヤオチュウカウボーイ店●ほんとぴあ　中山店／長町店／東仙台店／名取店●ヨドバシカメラ　仙台店

■山形県

●BANBAN　酒田店／西バイパス店／長井店／鶴岡店／天童店／尾花沢店／米沢店●WonderGOO　米沢店●ジャスコ　山形北店／酒田南店／新鶴岡店／赤陽店／新東根店●スーパーデンコードー　山形北店／酒田店／米沢店●トイパークたけおか●ドキドキ冒険島　山形西バイパス店／山形店／新庄店●ハローマック　CS山形大野目店／OM鶴岡店／ロック酒田店／寒河江店／桜田店／山形新庄店／酒田店／城西店／鶴岡南店／天童店／東根店／南陽赤湯店／米沢店●ファミコンプラザTOM●ファミコンプラザ宝島　酒田店／鶴岡新形店／日本国店●新大陸　南陽店

■福島県

●（株）ブックエース　いわき植田店／小名浜店●BANBAN　会津若松店／喜多方店／郡山桑野店／小名浜店／瀬上店／泉店／染川店／船引店／相馬店／大槻店／棚倉店／二本松店／白河店●WonderGOO　小名浜店●イトーヨーカドー　いわき植田店／郡山店／白河店／福島店●カメレオンクラブ　会津門田店／郡山桜通店／郡山日和田店／須賀川店●ジャスコ　郡山フェスタ店／相馬店●スーパーデンコードー　新白河店／福島BP南店／福島西店●トイスかんの●ハローマック　いわき植田店／いわき湯本店／会津坂下店／会津若松店／郡山荒井店／郡山東部幹線店／郡山並木店／須賀川店／千石バイパス店／相馬店／白河店／福島伊達店／福島下野寺店／福島原町店／福島鳥谷野店●ブックトマト　会津若松店／白河店●メディアシティBOM　福島店●ヨドバシカメラ　郡山駅前店●ラオックス　いわき店●岩波書店　安積店／会津若松駅前店／鎌田店／御山店／八木田店／富久山店／蓬莱店●中合玩具売場

■栃木県

●（株）キンカ堂　佐野店／小山店●（株）金太郎玩具店●（株）福田屋百貨店　宇都宮店／真岡店●（有）三遊堂●BANBAN　高根沢店／佐野店／西那須野店／足利店／栃木店●WonderGOO　足利店●アレックス　伝馬町店●イトーヨーカドー　宇都宮店／鹿沼店／小山店●ジャスコ　宇都宮店／駒生店／黒磯店／今市店／佐野店／小山店／栃木店●すみやMEDIA MAX　宇都宮戸祭店／西那須野店●すみやMUSIC INN　鹿沼店／矢板店●トマトクラブ●ハーマン　御幸店／氏家店／西那須野店／栃木店●ハローマック　宇都宮宿郷店／黒磯店／今市店／佐野店／氏家店／鹿沼晃望台店／真岡店／壬生店／足利今福店／大田原店／矢板店●ファミコンショップ　V●ファミコンショップ　ヤマモト●ファミコンランドネバーランド●ブックトマト　大田原店●ブックランド　アレックス●ホームセンターカスミ　小山店／足利店●金子電機（株）　真岡北店●三遊堂　烏山店

■群馬県

●（株）キンカ堂　館林店／富岡店●（株）スズラン　前橋店●BANBAN　阿左美店／安中店／伊勢崎店／館林店／渋川店／前橋店／富岡店●WonderGOO　高崎中居店／高崎店／富岡店／館林店●イトーヨーカドー　伊勢崎店／前橋店／藤岡店●エース　伊勢崎店●おもちゃ流通センター　藤岡店●ジャスコ　渋川店●すみやMUSIC INN　群馬町店●トマトクラブ●ハローマック　伊勢崎三郷店／伊勢崎殖蓮店／笠懸店／館林店／玉村町店／桐生店／群馬町店／高崎下之城店／高崎飯玉店／渋川店／沼田店／前橋荒牧店／前橋大利根店／前橋東片貝店／大泉町店／富岡店●ビルフェローBee1　前橋店●ファミコンショップ桃太郎　伊勢崎店／大泉店●ファミコン大王　渋川店●宝島　桐生店

■茨城県

●（株）カスミ家電　ひたちなか店／牛久店／古河店／鹿島1番館／取手東店／神栖店／水戸1番館／東海店／竜ヶ崎店●（株）キンカ堂　境店●（株）ブックエース　茨大前店／下館店／結城店／見和店／取手店／城東店／石岡店／千波ショッピングプラザ／総和店／東海店／緑岡店●AVハウス　下妻店／水海道店●BANBAN　石岡店●Mega　荒川沖店●ReReFOXY　岩瀬店●TSUTAYA　下館玉戸店●WonderGOO　学園店／岩瀬店／荒川沖店／神栖店／水海道店／東海店／大穂店●WonderSTATION　HC境店／ひたちなか店／古河店／高萩店／常陸大宮店／新利根COM店／日立田尻店／波崎1番館／竜ヶ崎店●アンゼン　水戸店／酒門店●イトーヨーカドー　古河店／高萩店／取手店／土浦店／日立店／竜ヶ崎店●おもちゃの広場　ドラゴン・キッズ●おもちゃ流通センター　牛久店／古河店／下妻店●カスミ家電　牛久店／鹿島1番館／取手東店／水戸1番館●クレオ　つくば店●サンタ　下妻店／那珂湊店／ピアタウン店／岩井店／土浦ピアタウン店●ジャスコ　下館店／下市店／笠間店／鹿嶋店／取手店／勝田店／常陸大宮店／新下妻店／神栖店／水戸店／石岡店／東海店／那珂町店／北茨城店●すみや　竜ヶ崎店●すみやMEDIA MAX　竜ヶ崎店●すみやMUSIC INN　つくば店／石岡店／総和町店／谷和原店●トイズれん　石岡店●ドキドキ冒険島　波崎店●バラエティストア　境店●ハローマック　つくば店／下館店／下妻店／岩井店／牛久店／高萩店／鹿島店／取手店／守谷店／勝田店／常陸太田店／常陸大宮店／水戸笠原店／石岡店／総和店／日立若葉店／日立大みか店／日立店／北茨城店／竜ヶ崎店●ビルフェローBee1　古河店●ファミコンハウス　下妻店／牛久店●ブックトマト　下館店●ホームセンターカスミ　玉造店／土浦／玉造店●ほしの●ラオックス　取手店●石丸電気（株）　Big1／つくば店／牛久店メディア館／水戸店

■新潟県

●BANBAN　吉田店／幸町店／佐渡店／三条店／新津店／水原店／村上店／柏崎店／六日町店●COMG!　吉田店／小出店／新津店／新発田店●DO　新潟店／長岡店●イトーヨーカドー　新潟丸大店／新潟木戸店／長岡店／直江津店／柏崎丸大店●おもちゃのはた●おもちゃ流通センター　新発田店●ジャスコ　三条昭栄店／三条店／十日町店／上越店／新潟店／新潟東店／村上東店／長岡店／白根店／六日町店●スーパークリオ　岩室店／白根店●ハローマック　五泉店／三条店／上越ウイング店／新井店／新発田店／青海町店／長岡新保店／白根店／六日町店●ヨドバシカメラ　新潟店●ラオックス　上越店／長岡店●押野見書店●新潟ジョーシン　あおやま店キッズランド

■埼玉県

●（株）キンカ堂　上尾店／深谷店／秩父店●（株）コムロード　シータショップ　志木／上尾／川越●（株）さくらや　大宮東口駅前店●（有）アンドウトーイ●（有）パピー●BANBAN　坂戸店●DO　大宮店●TSUTAYA　春日部16号線店／杉戸店●WonderGOO　新座店／東川口店／入曽店●アトム　所沢店●イトーヨーカドー　浦和店／加須店／久喜店／坂戸店／春日部店／上尾店／上福岡店／新田店／深谷店／杉戸店／西川口店／川口店／草加店／大宮店／東松山店／和光店●おもちゃのつるや●おもちゃの天心堂●おもちゃ流通センター　春日部店／川口店／東川口店●ジャスコ　吉川店／神保原駅前店／川口店／大宮店／八潮南店／北戸田店●すみや　本庄店●すみやMEDIA MAX　本庄店●すみやMUSIC INN　浦和三室店／久喜店／朝霞店／東越ケ谷店／東川口店●トマトクラブ●パピー　草加店●ハローマック　サピア飯能店／リズム店／浦和店／越谷花田店／桶川店／加須店／狭山店／熊谷店／行田店／鴻巣店／坂戸店／三郷店／新所沢店／深谷店／吹上店／川口柳崎店／大宮宮原店／秩父店／鶴ヶ島店／東松山店／東大宮店／入間店／入曽店／飯能店／本庄店●ビルフェローBee1　岩槻店／春日部店／新座店／大井店●ファミコンショップ桃太郎　ふじみ野店／狭山ヶ丘店／狭山台店／行田店／坂戸店／春日部店／所沢店／新宿店／新所沢店／深谷店／千間台店／川越店／前川店／草加店／南浦和店／入間店／飯能店／北坂戸店／本川越店／蕨駅前店●ふくちゃん●ホームセンターカスミ　春日部店●ポニーランド●メディアシティBOM　深谷店●ラオックス　ザ・コンピュータ館熊谷店／岩槻店／春日部コンピュータ館／新所沢店／南浦和コンピュータ館／入間店●古本市場　草加店／入間店●上新電機　こしがや店キッズランド／越谷店●石丸電気　久喜ビッグワン●大宮プラザ玩具センター

■千葉県

●（株）おかじま電器　横芝店／作新台店／市原店／酒々井店／松戸店／東金店／富里店／茂原店／幕張店●（株）コムロード　シータショップ松戸●（有）ハヤシヤ●BANBAN　木更津店／佐原店／成田店／土気店／東金店／八日市場店／茂原店／木更津店●Fammys　千葉四街道ビートル店●MEGA　花野井店／豊四季店●TSUTAYA　成田店●Wonder STATION　日立田尻店／鎌ケ谷店●WonderGOO　江戸川台店／増尾店／柏店／流山店●イトーヨーカドー　臼井店／我孫子店／鎌ケ谷店／君津店／五香店／四街道店／姉崎店／市原店／松戸店／船橋店／長沼店／津田沼店／東習志野店／柏店／八柱店／八幡宿店／幕張店／野田店／流山店●エスパ　我孫子店●おかじま電器　おゆみ野店／横芝店／君津店／作新台店／市原店／酒々井店／東金店／臼井店／富里店／幕張店／茂原店●すみやMUSIC INN　君津店／市原東五所店／成田ニュータウン店／木更津桜町店●テックス　南流山店●ドキドキ冒険島　銚子店●ナカムラデンキ（株）江戸川台店●ハローマック　イオン富津店／ポニー行徳店／臼井店／我孫子店／鎌ケ谷店／鴨川店／館山店／宮野木店／君津店／佐原店／四街道店／市原店／市川大野店／西船橋店／千葉大原店／千葉都町店／銚子店／長浦店／東金店／南流山店／二十世紀ヶ丘店／八千代台店／富里店／茂原店／木更津店●ビルフェローBee1　ユーカリが丘店／市川店●ファミコン&ユーブックモトナワールド●ファミコンショップ　てんとう虫●ファミザウルス　大網白里店●ベスト電器　長浦店●ホームセンターカスミ　茂原店／八日市場前店／八日市店●モンスター　八柱店●ヨドバシカメラ　千葉店●ラオックス　ポートスクエア千葉店／成田店／千葉店／船橋ららぽーと店／八千代店●石丸電気（株）　柏店

■東京都

●（株）おかじま電器　江戸川店●（株）キデイランド　立川店●（株）コムロード　シータショップ　小金井／大泉／中野●（株）さくらや　ホビー館／御徒町駅前店／渋谷店／池袋サンシャイン60店／池袋東口店／八重洲北口店●（株）ルーラビット●（株）坊や●（有）コジマ電器　自由が丘店／ファミコンズクラブK●アトム　清瀬店／ひばりヶ丘店／国分寺店／武蔵境店●BANBAN　花小金井店／青梅店／多摩ニュータウン店●BCG　玉川上水店●BIGマリオ●BOM町田　小川店●DO　小平店／忠生店／楢原店●Fammys　ぱお昭島店／ぱお東大和店／ぱお福生店／ぱお立川店●TOYSテラオ●イエローアップ　立石店●いすずや●イトーヨーカドー　綾瀬店／曳船店／亀有店／金町店／高砂店／三ノ輪店／四ツ木店／小岩店／昭島店／上板橋店／赤羽店／多摩センター店／大井町店／大森店／滝山店／竹の塚店／東久留米店／東村山店／南大沢店／府中店／武蔵境店／恋ヶ窪店●エスパ　昭島店●グリーンアップ　門前仲町●ジャスコ　葛西店／御獄山駅前店●すみや　聖跡桜ケ丘店／町田鶴川店●すみやMUSIC INN　羽村店／河辺店／成瀬店／町田鶴川店／八王子越野店●ソフトガレージ　五反田店●トイスプラザグリム●トイハウス　K&K●トキワ無線（株）●ドリム●ハローマック　OM小平中島店／めじろ台店／羽村店／元八王子店／秋津店／成瀬店／多摩ニュータウン店／滝山店／東大和店／日野旭ヶ丘店／八王子諏訪店／板橋四葉店／福生店／保木間店●ビルフェローBee1　清瀬店／西新井店●ファミコンショップ桃太郎　成増店●ファミコンワールド　亀戸店●ファミコンワールドぱお　小作店／昭島店／西八王子店／青梅店／東大和店／南平店／八王子店／府中店／福生店／立川店●ファミコン館●ブルーアップ　錦糸町店●ブルート　高円寺駅店●マンモス　新小岩店●メディアシティBOM　旭町店●メディアバレー　町田店●メディアポリス　新大久保店／成城店／府中店●ヨドバシカメラ　上野駅前店／新宿西口大ガード店／新宿西口本店／新宿東口店／町田駅前店／八王子店●ラオックス　ザ・コンピュータゲーム館／昭島店●古本市場　小金井店／小平店／東大和店●松坂屋　上野店●石丸電気ゲームワン

■神奈川県

●（株）アイワールド　相模原店●（株）コムロード　シータショップ　希望ヶ丘店／戸塚／厚木／溝ノ口／藤沢●（株）リバティハウス　金沢文庫店／港南台店●（株）伊勢原書店　秦野店●（有）からこや商店●（有）よしいトイス●（有）福島商店●BANBAN　横須賀西店／港北ニュータウン店／仁保川店●DO　鴨宮店／溝の口2号店／鵠沼店／湘南台店／水沢店／中山店／湯河原店／茅ヶ崎店／溝の口店／相模原店／平塚西店●イトーヨーカドー　たまプラーザ店／伊勢原店／希望ヶ丘店／橋本店／桂台店／古淵店／厚木店／溝の口店／綱島店／若葉台店／小田原店／上永谷店／上大岡店／新百合ヶ丘店／川崎港店／相武台店／相模原店／大船店／大和店／中央林間店／鶴ヶ峰店／鶴見店／藤沢店／能見台店／武蔵小杉店●オモチャのぼーしゅうや●おもちゃ流通センター　相模原店●コンコルド●ジャスコ　金沢シーサイド店／駒岡店／秦野店／相模原店／大和店●すみや　横須賀佐原店／横浜北山田店／上永谷店／藤沢湘南ライフタウン店／平塚山下店／平塚中原店●すみやMUSIC INN　伊勢原店／横須賀佐原店／横浜北山田店／鎌倉深沢店／茅ヶ崎店／厚木文化会館前店／小田原なるだ店／上永谷店／城山店／秦野店／相模原千代田店／相模原相模台店／大船笠間店／藤沢湘南ライフタウン店／藤沢六会店／平塚山下店／平塚中原店●トップボーイ　横須賀中央店／横須賀店パートⅡ／逗子店●トップボーイヒット　小田原店●ハローマック　伊勢原店／寒川店／久里浜店／港南台店／港北ニュータウン店／小田原店／足柄大橋店／大和店／平塚金目店／平塚四之宮店●ビルフェローBee1　海老名店／茅ヶ崎店／大船店／本牧店●ファミコンショップ桃太郎　原当麻店●ボーンメイト●まりあ　玩具店●ミュージックインすみや　城山店●メディアポリス　厚木店／座間店／十日市場店／秦野渋沢店／相模大野店／大和店／日吉本町店／武蔵中原店●ヨドバシカメラ　横浜駅前店／東急川崎店●ラオックス　ザ・コンピュータ館厚木店／横須賀店●ラビット　寒川店●上新電機　港北ニュータウン店キッズランド

■静岡県

●（株）プロジェクト21●（株）松坂屋　静岡店●（株）豊栄家電　藤枝店●BANBAN　伊東店／掛川店／菊川店／湖西店／広野店／三方原店／城北店／榛原郡／島田店／函南店／浜岡店／富鷹店●DO　裾野店●EVE　駅南店／新浜松店●Fammys　BOOK ONE店●Fammys　篠原店●GROOVE　高丘店●WonderGOO　掛川店／榛原店／藤枝店●イトーヨーカドー　三島店／沼津店／静岡店／浜松店／富士店●オカダデンキ　グリーンバレー●オレンジボックス●サーティー　清水●ジャスコ　袋井店／浜松西店●すみや　SBS通り店／伊東店／御殿場店／三島店／沼津バイパス店／焼津登呂田店／新静岡センター店／静岡本店／大仁店／藤枝瀬戸新屋店／函南店／富士中央店／富士本町店／本店●すみやMEDIA MAX　三島店／静岡平和町店／袋井店●すみやMUSIC INN　SBS通り店／伊東店／掛川店／御殿場店／沼津バイパス店／焼津登呂田店／清水春日店／大仁店／池田店／藤枝瀬戸新星店／函南店／磐田店／浜松宮竹店／浜松高台店／浜松佐鳴台店／富士宮バイパス店／富士中央店●ドリーム●ファミコンショップぱる　浅間通り店●ファミコンランド　浜北店●マツヤデンキ　MOAランド宮前店／今の浦店／西井場店／浜松浦店／豊田店●メディアポリス　掛川店／御殿場店／沼津仲見世店／沼津店／静岡千代田店／袋井店／長泉店／藤枝店／函南店／浜松高林店／浜北店／富士宮店／富士店／本吉原店●遠鉄百貨店●上新電機　焼津インター店キッズランド／浜松1ばん館キッズランド●榛原メディアソフトプラザ

■山梨県

●BANBAN　昭和店●DO　甲府店●イトーヨーカドー　富士吉田店●おもちゃのイチノセ●ハローマック　山梨櫛形店／石和店／都留店／富士吉田店●ビルフェローBee1　石和店

■長野県

●BANBAN　伊那店／塩尻店／塩尻北店／下諏訪店／駒ケ根店／小諸店／松本店／上田店／諏訪店／中野店／穂高店●イトーヨーカドー　塩尻店／岡谷店／上田店／長野店／南松本店●エスパ　松本店●ギャロップスター　上田店●コスモ21おもちゃコーナー●サクトーイ●ダイナマイトキャッツ　武石店●トム　神科店●ファミコンハウスBIG●ブックハウストム　松本駅前店／神科店／長野駅前店／本店●ラオックス　松本コンピュータ館●ラオックスヒナタ　須坂店●長野屋玩具店●八幡屋●平安堂　塩尻店

■富山県

●BANBAN　姫野店／富山南店●おもちゃのベル●三共ジョーシン（株）　富山本店

■石川県

●（株）金沢名鉄丸越百貨店●BANBAN　羽咋店／加賀店／金沢元町店／藤江店●COMG!　加賀店●Fammys　加賀店／井林店／金沢いろは店●おもちゃのいばやし●オモチャのとらや●おもちゃはうす　太郎と花子●キッズさくらい　羽咋ゲーム館／羽咋ジョイフル店／津幡スカール店●ムラサ　宇野気店●ヤスサキ　高浜店●三共ジョーシン　もとまち店キッズランド

■福井県

●BANBAN　鯖江店／種池店／敦賀店／武生店／福井東店●ヤスサキ　松岡店●宝島王国　武生店

■岐阜県

●BANBAN　羽島店／可児店／各務原店／高山店／瑞浪店／大垣店／中津川店／土岐店●Gパワーズ　かがしま店●イトーヨーカドー　各務原店／犬山店●ヴィーナス　大垣店●おもちゃのエリザ　森山店●おもちゃのよーちゃん●キッズクラブチャオ　領下店●ゲームセブン●ジャスコ　関店／岐阜店／新柳津店／大垣店●ジョイハートツルヤ●パソコンヤメディアチャンピオン●ヒッツ　恵那店／中津川店●ファミコンKids●ファミコンキッズ●ファミコンジャングル●マツヤデンキ　岐阜南店●文化創庫ゼロ　ALUX店／岡本店／下呂店／古川店／土岐店

■愛知県

●（株）コロナキャットアカデミー中川店●（株）ユーストア　上和田店／布袋店●（有）ドリームランド　パルネス店／本店／豊明店●（有）ドルフィン山本●（有）ピッコロ●BANBAN　グリーンロード店／安城店／一宮店／高蔵寺店／三好店／小橋店／常滑店／瀬戸店／大平通店／滝の水店／東海店／半田店／尾張旭店／平和ケ丘店／豊橋東店／豊橋南店／豊川インター店／豊田土橋店●Fammys　共和店／柴田店／太田川店／大府店／知多朝倉店／当知店／半田インター店／半田駅前店／富木島店／名港店／鳴海店●GROOVE　高蔵寺店／本店／ワンダ　シティ名古屋●イトーヨーカドー　安城店／刈谷店／小牧店／知多店／尾張旭店／豊橋店／鳴海店●オカダデンキ　Dランドさとう／田原店●オカダ電気　さとう本店／広小路店／曙店／東田店●オタッキー　パルコ西本店／金山店／御器所店／小牧駅前店／新瑞橋店／中村公園店／平針店／六番町店●おとわや　かりがね店●おもちゃ・キャット　半田店●おもちゃのマーチ　津島店●キッズステーション●ジャスコ　ワンダーシティ店／岡崎南店／高橋店／小牧店／新八事店／大府店／南陽店／半田店／豊橋店／豊橋南店／豊田店／名西店●すみやMUSIC INN　刈谷店／尾張旭店／豊橋高橋店／豊橋南店●たいよう　西尾店●となりのオタッキー●ドリームランド　パルネス店／豊明店●ファミコンハウスあいてむ2●ファミコンランド　西尾店●フェスタポート　鳴海店●ベストソフトタウン　名古屋店●ベスト電器　グランドタマコシ店●ボイス●ポニーランド●マジカル　平針店／黒川店／西尾店●マジカルステーション　ベル●マツヤデンキ　安城店／犬山店／高蔵寺店／山之手店／春日井店／小牧店／新瀬戸店／新端店／甚目寺店／西尾店／大府店／猪子石店／豊川店／名西店●メディアシティBOM　豊橋店●絵日記●上新電機　ひとつぎ店キッズランド●平安堂　一色店●宝島　港店／昭和橋店／尾頭橋店

■三重県

●（株）チェーンストアオークワ　上野店／名張店●（株）ユーストア　菰野店●（有）タキガワ●BANBAN　久居店／玉城店／志摩店／松阪南店／上野店／尾鷲店／名張店●スーパーセンターBax電気館　伊勢店／亀山店／久居店／熊野店／志摩店／上野店／新鳥羽店／大台店／津店／尾鷲店／松阪店●WonderGOO　名張店●イノウエ●ジャスコ　ララパーク店／阿児店／伊賀上野店／玉城店／熊野店／菰野店／松阪店／新伊勢店／新久居店／新日永店／新名張店／星川店／生桑店／大安店／鳥羽店／津店／津南店／白子サンライズ店／尾平店／尾鷲店／富洲原店／鈴鹿ベルシティ店●ダイコクヤ●トイショップ　ロゴ●ドリーム●河合無線（株）　ELFA店

■滋賀県

●（株）ビッグバン文教　栗東店／瀬田店／南草津店／日野店／彦根店／米原店●BANBAN　栗東店／五個荘店／守山店／水口店／草津店／八日市店●WonderGOO　栗東店●ジャスコ　西大津店●ハローマック　近江八幡店／守山店／水口店●ブリブ●夢工場　近江八幡店

■京都府

●（株）あさだ●BANBAN　亀岡店／桂店／山科店／舞鶴店●TVゲームショップ　キョウマル●イトーヨーカドー　六地蔵店●おもちゃ流通センター　福知山店●ゲームフリーク　桂店●ザウルス　桂店●ジャスコ　京都西店／洛南店／帷子の辻店●ソフトハウスアルゴ　小倉店／城陽店／八幡店●ドラゴンワールドクラブ　京都南店●ニノミヤ　京都店●ニュータイプ　花園店●はしもとや●ハローマック　黄檗店／亀岡市役所前店／新堀川店●ビ・ドリーム●ファミザウルス　山科店／上桂店／長岡店●古本市場　京都太秦店／桃山店

■大阪府

●（株）コムロード　シータショップ　吹田／淡路●（株）チェーンストアオークワ　泉南店／尾崎店●（株）ナカヨシ堂本店●（株）京阪百貨店●BANBAN　茨木店／羽曳野店／羽倉崎店／加美店／河内長野店／岸和田店／香里店／高石店／高槻店／高槻北店／阪南店／松原店／大阪狭山店／中百舌鳥店／柏原店／八田店／布施店／枚方ロイヤル店／箕面店／和泉店●VIDEO&GEME PABLIC●イトーヨーカドー　堺店●ウイン　和泉中央店●おもちゃのイノウエ●ギャングスター　羽曳野店／十三店／藤井寺店●ゲームゾーン　フジヨシ●ジャスコ　貝塚店／金剛東店／高見店／寝屋川店／新茨木店／新高槻店／東住吉店／藤井寺店／南千里店／日根野店／野田阪神店●スーパーポテト　なんば店●ソフトハウスMAC●ソフトハウスアルゴ　ウイングス店／くずは店／交野店／香里店／高槻店●ソフトハウスイオ●タイムス●てんとむし●トイプラザ●ドラゴンワールドクラブ　緑橋店●ニノミヤ　HOBIX／MOVE鴻池店／PCXソフト館／茨木店／高槻店／阪南店／阪和店／藤井寺店／八尾店／布施店／枚方店／箕面店●ハローマック　河内長野南バイパス店／境福田店／交野店／堺深阪店／四條畷店／樟葉店／寝屋川グリーンシティ店／寝屋川池田店／深井中町店／南茂木店／八尾萱振店／美原南店●フジランド　泉佐野店●古本市場　岸和田店／原山台店／深井店／千里丘店／泉大津店／東豊中店／富田林店／箕面店●上新電機　いずみふちゅう店キッズランド／きしわだ店キッズランド／せっつとんだ店キッズランド／とんだばやし店キッズランド／蒲生店キッズランド／平野うりわり店キッズランド●中川ムセン　千里店●遊映音書館ウイン　岸和田店／泉大津店

■奈良県

●BANBAN　香芝店／奈良店●おもちゃランドてんとう虫●ジャスコ　桜井店／生駒店／大和郡山店／田原本店／奈良店／奈良南店●ニノミヤ　西奈良店／田原本店／遊々店●ハローマック　橿原神宮前店／桜井店／西大和店／大和新庄店／天理店／奈良押熊店●ファミコンショップ　PAWPAW●上新電機　おしくま店キッズランド／押熊店／郡山インター店キッズランド

■和歌山県

●（株）チェーンストアオークワ　新宮店／田辺店／パビリオンシティ田辺店●BANBAN　橋本店／御坊店／田辺店／和歌山店●Bax　串本店●Fammys　買取館●（有）司●キャッツアイ●ジャスコ　海南店／岩出店●ニノミヤ　岩出店／橋本店／和歌山本店●ハローマック　岩出店●ファミコンハウスノリコ●斎藤玩具店●上新電機　じろうまる店キッズランド

■兵庫県

●（株）山陽百貨店●（株）神戸阪急●（株）星電社　姫路本店／尼崎店／竜野店●（有）ベビー玩具店●BANBAN　魚住店／網干店／三木店／洲本店／西明石店／西脇店／太子店／砥堀店／藤原台店／南武庫之荘店／福崎店／名谷店／和田山店●Fammys　サンクス　バラ公園店／神戸北店／本店●TVゲームショップ　チャレンジャー●WonderGOO　伊川谷店／伊丹店●イトーヨーカドー　加古川店●おもちゃのキタオ●おもちゃのトントン●クオーツ　伊丹店●ジャスコ　加西店／岩端店／逆瀬川店／広畑店／新三木店／新山崎店／新洲本店／新垂水店／新赤穂店／新土山店／川西店／猪名川店／杜店／南淡路店／姫路リバーシティ店／福知山店／龍野店／高砂店●ジョイランド　丹南店●ニノミヤ　加古川店／加西店／今宿店／太子店／姫路本店／福崎店●ハローマック　伊丹店／三田店／山本野里店／藤原台店／宝塚安倉店／豊岡店●ビルフェローBee1　加古川店／小野店／西宮店／西神戸店／姫路店●古本市場　伊丹店／魚住店／西宮店／西神戸店／宝塚店／野口店●上新電機　甲子園店キッズランド●遊コン学園都市店

■岡山県

●（株）ミカミ　プラザ店●（株）天満屋岡山店玩具売場●（有）太陽玩具　サンモール店●（有）谷本玩具●ABCパレード　倉敷店／平島店●BANBAN　倉敷北店／津山店／邑久店●COMG!　津山店●EVE　岡南店／水島店／東倉敷店●WonderGOO　妹尾店●イトーヨーカドー　岡山店●ギャロップスター　倉敷玉島店●ゲーム天国　スマイル●コドモ館　トピア店●ジャスコ　岡山店／津山店●たかはた●トイ&ホビーいろは堂●ニノミヤ　岡山南店／岡山本店／児島店／倉敷本店●ハローマック　岡山久世店／岡山山陽店／倉敷沖新店／倉敷連島店／総社店／津山西店／東岡山店●ファソランド●古本市場　京山店／高島店／十日市店／倉敷中島店／倉敷白楽町店／倉敷堀南店／平井店／豊浜店●三井造船生活協同組合●天満屋ハピータウン久世店トイ&バラエティ●木乃美書房

■鳥取県

●BANBAN　吉方店／湖山店／倉吉店／米子店●ジャスコ　鳥取店／日吉津店●ハローマック　皆生店●ベスト電器　倉吉店／鳥取千代水店／米子店

■島根県

●（株）マイカル松江　松江サティ店●BANBAN　パワーシティー浜田店／益田店／松江店／斐川店●ジャスコ　出雲店／平田店●ハローマック　松江島大前店／島根大田店●ファミコンキッド　山代店／松江店●ベストソフトタウン　出雲店●ベスト電器　松江北店●マイカルサンイン　益田SATY店●宝島王国　松江店／出雲店

■広島県

●（株）フタバ図書　MEGA店／ソフトピア海田店／ソフトピア呉ゲーム館／ラフォーレ店／宮内店／広店／紙屋町店／沼田店／大竹店／東広島店／八本松店／府中店●（有）マツバランド●BANBAN　可部店／祇園店／五日市店／広店／坂店／三原店／曙店／神辺店／廿日市店／八本松店／府中サンリブ店／府中店●COMG!　本通店●おもちゃの城　きり屋●ジャスコ　広店●ハイパーブルート　五日市店●ハローマック　呉焼山店／広島吉田店／八本松店／福山松永店●ファミコンショップVIC　井原店／笠岡店／高梁店／三原駅前店／春日本店／松永店／新市店／多治米店／尾道店／木之庄店●ブルート　八幡店●ベストソフトタウン　広島店●ベスト電器　三原店／曙店●古本市場　福山春日店／福山曙店

■山口県

●（株）ふじもと●（株）丸和　小郡店　ファション館●（株）双葉屋●BANBAN　サンパークあじす店／ときわ店／宇部店／下松店／岩国店／光店／新山口店／新南陽店／萩店／防府店／柳井店●COMG!　岩国店●CTシーモール　しものせき店●ジャスコ　安岡店／光店●スタジアム　下松店●トイフィールド　山口店●ハローマック　宇部バイパス店／下関長府店／山口大内店／長門店●ベストソフトタウン　萩店●ベストビデオ　山の田店

■香川県

●（有）毛利商店●BANBAN　綾南店／宇多津店／観音寺店／郡家店／香西店／香川店／志度店●EVE　宇多津アリシア店／丸亀店●ジャスコ　栗林店●ハローマック　観音寺店／善通寺店●ベスト電器　宇多津店

■徳島県

●（株）コムロード　シータショップ徳島●BANBAN　阿南店／国府店／三加茂店／徳島店／脇町店●BOM鳴門　黒崎店●ギャオス　本店●ジャスコ　徳島店／鳴門店●ハローマック　徳島沖浜店／徳島鴨島店／徳島川内バイパス店●マルナカビックエー

■愛媛県

●BANBAN　伊予三島店／宇和島店／御荘町／松前店／新居浜店／西条店／石井店／片山店●COMG!　松山南店●EVE　東石井店●クラブふぁんたじ屋●ジャスコ　松山店●ソフトワールドグランド●トイ&ホビーハローマック今治　ワールドプラザ店●ハローマック　伊予西条店／三島川之江店●ふぁんたじ屋●ベスト電器　松山本店

■高知県

●BANBAN　中村店／朝倉店／野市店●EVE　佐川店●おもしろランドキャンプ　中村店●ギャロップスター　高知安芸店●ハローマック　高知介良店／高知後免店／高知朝倉店／高知潮江店●ベスト電器　桟橋店

■福岡県

●（株）丸和　行橋サンパル●（有）ジャックス●（有）マイユウ●BANBAN　安武店／宇美店／甘木店／吉井店／戸畑店／幸袋店／行橋店／合川店／歯科大前店／上津店／千代ヶ崎店／前原店／大牟田店／田川店／田川南店／片縄店／柳川店●Bee1　BW太宰府店／JR店／ウイズユー大牟田店／甘木店／久留米南店／合川店／小郡店／曽根サティ店／徳力サティ店／二日市店／八女店●ヴィータ●キッド　豊前店●ゲーム・ザ・モンスター　春日店／南ヶ丘店●スタジアム　古賀店／高須店／筑後店／田川店／箱崎九大前店●ハイパーブルート　空港前店●ハローマック　甘木店／太宰府店／大牟田店／八女店／飯塚穂波店●ファミコンハウス　志免店／穂波店●ブックステーション　川崎店●ブルート　次郎丸店／西新店／赤間店／折尾店／前原店／中間店／直方店／東福間店／舞松原店／野間店●ベストソフトタウン　戸畑店／志免店／前原店／和白店●ベストビデオ　甘木店／香稚店／春日店／西新店／大野城店／二日市店●ベスト電器　行橋店／香春店／黒崎店／小倉店／大橋店／田川店／福岡店／片江店／穂波店／門司港店●レインボージャスコ　穂波店

■佐賀県

●BANBAN　伊万里店／三日月店／鹿島店／唐津店●Bee1　BW鳥栖店／上峰サティ店●ハローマック　伊万里店／佐賀南部BP店／武雄店●ビデオアメリカ　佐賀店●ファミコンハウス　武雄店●ファミコンランド宝島　若楠店●ベストソフトタウン　佐賀店／鳥栖店●ベスト電器　マルユー嬉野店

■長崎県

●BANBAN　佐々店／早岐店／大村店／島原店／東長崎店／南長崎店／諫早店●スタジアム　東長崎店●ハローマック　早岐広田店●ファミコンハウス　大塔店●ベストソフトタウン　対馬店●ベスト電器　壱岐店／長崎店●佐世保ゲーム館ぴゅあ　下京店●遊ING　長崎店

■大分県

●（株）ブックバーン　九州大在店●BANBAN　臼杵店／光吉店／佐伯店／大分店／中津店／南大分店／日田店／米良バイパス店●Bee1　大分サティ店●TVチャンプ　別府店●デルタ●ハローマック　森町バイパス店／中津店／別府店●ベスト電器　CTおおいた店／森町店／別府店●三ツ星　三重店／大在店

■宮崎県

●（株）寿屋　日南店●BANBAN　延岡店／花ヶ島店／恒久店／住吉店／大塚店／日向店／日南店／稗城店　ハローマック　宮崎祇園店／恒久店／江平店／小林店／西都店／都城店／都北店／日向北町店●ベストソフトタウン　宮崎店／都城店●ベストビデオ　大塚店／日南店●メディアシティBOM　江平店

■熊本県

●（株）寿屋　本渡店●BANBAN　宇土店／玉名店／熊本おがわ店／熊本大津店／山鹿店／出町店／植木中央店／天草店／八代大村店／尾ノ上店／流通団地店●Bee1　サンピアン店／人吉店●BOM熊本　御領店　スタジアム　東バイパス店●ハイパーブルート　熊本菊陽店●ハローマック　江津店／山鹿店／新土河原店／麻生田店●ベストソフトタウン　新市街店●ベストビデオ　鹿本店●ベスト電器　牛深店／御船店／大矢野店／本渡店／矢部店

■鹿児島県

●（株）寿屋　南鹿児島店●BANBAN　加世田店／吉野店／国分店／志布志店／指宿店／鹿屋店／種子島店／出水店／大口店／中山店●BOOK BOX●ゲームショップソフネット●ハローマック　加治木店／鹿屋店／出水店／上川内店／隼人店●ファミコンショップ　マリオ岩川●朝日堂

■沖縄県

●BANBAN　宮古店／古波蔵店／石垣店●おもちゃ流通センター　具志川店／北谷店／名護店●ハローマック　那覇小禄店●ブルート　城間店／大道店●丸亀商店

好評発売中

君はお目当ての女の子とエンディングを迎えられるかな？

GameFanBooks PlayStation版

エーベルージュ2 公式アカデミーガイダンス

くまくま団【著】 Game Fan Books編集部【編】
定価：本体1100円+税 ISBN4-8399-0169-4

好評発売中

猫又、十兵衛の魂は救われるのだろうか…。

GameFanBooks PlayStation版

猫侍 攻略ガイドブック

ワークハウス【著】 Game Fan Books編集部【編】
定価：本体1100円+税 ISBN4-8399-0094-9

3月11日発売予定

大阪に建設中の広告電波塔BABELの初使用権を取得せよ！

GameFanBooks PlayStation版

蠢楽都市OSAKA 公式ガイドブック

マイルズ【著】 Game Fan Books編集部【編】
定価：本体1200円+税 ISBN4-8399-0174-0

毎日コミュニケーションズのゲーム・ブックス

好評発売中 GameFanBooks SEGA SATURN版
ファルコムクラシックスII 公式ガイドブック
くまくま団【著】 Game Fan Books編集部【編】
定価：本体1100円+税 ISBN4-8399-0114-7

好評発売中 GameFanBooks PlayStation版
御神楽少女探偵団 攻略ガイドブック
ワークハウス【著】 Game Fan Books編集部【編】
定価：本体1100円+税 ISBN4-8399-0095-7

好評発売中
コナミパロディコミックシリーズ
幻想水滸伝
コナミ株式会社【発行】 毎日コミュニケーションズ【発売】
定価：本体1300円+税 ISBN4-8399-0097-3

好評発売中 GameFanBooks PlayStation版
ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記 公式ガイドブック
メインステイブル【著】 Game Fan Books編集部【編】
定価：本体950円+税 ISBN4-8399-0076-0

好評発売中 設定資料集 PlayStation/PC-FX版
1st Album ファーストKiss☆物語 Official Memorial Book
マイルズ【著】 毎日コミュニケーションズ【編】
定価：本体2200円+税 ISBN4-8399-0115-5

4月中旬発売予定 GameFanBooks PlayStation版
ナース物語（ストーリー）公式ガイドブック（仮）
未定【著】 Game Fan Books編集部【編】
予価：本体1100円+税

●お求めは全国の書店、またはゲームショップにてどうぞ。
●表示価格には5%の消費税がかかります。
●本広告には、ISBNコードを付記しました。書店へのご注文等にご利用ください。

http://www.pc.mycom.co.jp/
TEL.03-3211-2568

1999 5 May
最新情報満載号
VOL.32

The 64DREAM

NINTENDO64 大好きマガジン

発行所 株式会社 毎日コミュニケーションズ
編集部 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
03(3230)3642

MONOLOG ＜表紙の言葉＞

多数の、表紙人気ランキング投票の応募、有り難うございました。作者以上に、表紙に対する思い入れと、愛着の感じるメッセージをいただいて、感激してます。オリジナルプレゼントも、気合いを入れて作っておりますので、期待していて下さい。発表は、6月号で行いたいと思っております。でも、この欄では、ちょっと無理かもしれないので、編集長に何とかしてもらえるように御願いしてみるつもりです。次号からは、また表紙制作に関わる裏話をお聞き願います。謝々。

Cover Designer & CG 斉藤 浩一

CONTENTS

総力特集

新作ソフト情報

攻略情報

連載企画

GAME INDEX

●=N64 ●=SFC ●=GB

※一部のゲームタイトルは仮称です

General Outline

今月はこんなカンジ

新しい遊び方のカタチが実を結びつつある春の到来！

年末からどっと出てきた64ソフトの発売ラッシュも一段落した感じの今月の発売カレンダー。それでも、今後もコンスタントに安定した数のソフトは発売されそうだ。一方、GBソフトのほうはGBカラーの人気に押される形で、まだまだ発売本数の勢いは止まりそうにないぞ。また、N64の『パワプロ6』＋GBの『パワプロクンポケット』など、任天堂が提案してきた新しい遊び方のカタチがようやく芽吹いてきたような、うれしい春の到来だ。さて、春休みはどのゲームをして遊ぼうかな？

Headline Calendar

ヘッドラインカレンダー

1 『ポケモン』づくしがうれしい99年春〜夏

3月21日発売の『ポケモンスナップ』にはじまって、4月14日にはGBの『ポケモンピンボール』、4月下旬には『ポケモンスタジアム2』、そして6月には待ちに待ったGBポケモン『金・銀』の発売が、ひかえているぞ。夏休みには幻のポケモン「ルギア」が登場する映画も公開されるし、ポケモンファンにとってはうれしい悲鳴が思わずあがっちゃいそうな、今年の春から夏になりそうだね。

2 64DDの発売時期は4月中に公式コメントが出そうだ

任天堂が64DD発売時期の結論を4月中に出しそう。なので本誌7月号(5月21日発売)では詳しくお伝えできそうだ。右ページを見てもらえば分かるように、DD版ソフトの発売時期が「未定」のまま連なっているけど、『シムシティー64』や『マリオアーティスト』シリーズのいくつか、また『巨人のドシン』なんかは完成に近いようなんだ。で、タイミング的に考えると、編集部予想では64DD発売は7月!?

3 マリーガルが関わるソフトに興味シンシン

N64に、自分のデータを持ち歩けるGB、それに大容量セーブ・書き込みが可能な64DDを加えることで新しい遊びの形が完成。で、その構想に基づいて水面下で動いてる作品がいくつもあるようなんだけど、それがどーんと公表されるためには64DDの発売時期が決定しないと…。なので『巨人のドシン』など、64DDの発売時期の1つのカギを握っているのがマリーガル作品とも言える。今後も要注目！

Coming Soon

3月21日〜4月20日

ポケモンスナップ
3月21日●6800円

実況パワフルプロ野球6
3月25日●7800円

スーパーボウリング
3月26日●6800円

おねがいモンスター
4月9日●6980円

4月 月間カレンダー

64 N64　GB ゲームボーイ　SFC スーファミの発売日

日	曜	内容
1	(木)	GB パワプロクンポケット SFC ピクロスNP Vol.1
2	(金)	GB 学級王ヤマザキ ゲームボーイ版 CESA大賞発表
3	(土)	聖徳太子が十七条憲法を作る(604年)
4	(日)	ポケモンフェスティバル(大阪)
5	(月)	フランス革命の英雄、ロベスピエール処刑(1794年)
6	(火)	第1回オリンピック、ギリシャで開催(1896年)
7	(水)	戦艦「大和」沖縄沖で撃沈(1945年)
8	(木)	釈迦誕生(紀元前560年)
9	(金)	64 おねがいモンスター GB 加藤一二三九段の将棋教室 GB 信長の野望ゲームボーイ版2
10	(土)	今上天皇、美智子妃と御成婚(1959年)
11	(日)	ポケモンフェスティバル(東京)
12	(月)	ガガーリン、世界初の宇宙旅行(1961年)
13	(火)	宮本武蔵・佐々木小次郎、巌流島の決戦(1612年)
14	(水)	GB ポケモンピンボール
15	(木)	タイタニック号遭難、翌未明沈没(1912年)
16	(金)	GB 女神転生外伝ラストバイブルII GB 坂田吾朗九段の連珠教室 GB プロ麻雀「兵」GB
17	(土)	徳川家康没(1616年)
18	(日)	アインシュタイン没(1955年)
19	(月)	アメリカ独立戦争始まる(1775年)
20	(火)	日本初の郵便制度実施(1871年)
21	(水)	64DREAM 6月号発売
22	(木)	治安維持法公布(1925年)
23	(金)	GB SD飛龍の拳EX GB トップギア・ポケット
24	(土)	日本初の全国的な種痘実施(1870年)
25	(日)	ポケモンフェスティバル(仙台)
26	(月)	僧侶の肉食妻帯を許す(1872年)
27	(火)	マゼラン、フィリピンで客死(1521年)
28	(水)	64 実況GIステイブル GB ポケットGIステイブル GB ハローキティのマジカルミュージアム GB リアルプロ野球! セントラルリーグ編 GB 花さか天使テンテンくんのビートブレイカー GB ディノブリーダー3
29 みどりの日	(木)	GB パチパチパチスロ〜ニューパルサー編〜 ポケモンフェスティバル(名古屋)
30	(金)	ヒトラー自殺(1945年)

N64ソフト発売カレンダー（3月10日現在）

NEW! …新しく発表されたタイトル。◆…タイトルや発売日、価格などに変更のあった項目。
♡ …発売日がめでたく確定したソフト。DD…64DD対応ソフト。

左:紹介ページ 右:ソフトカタログ

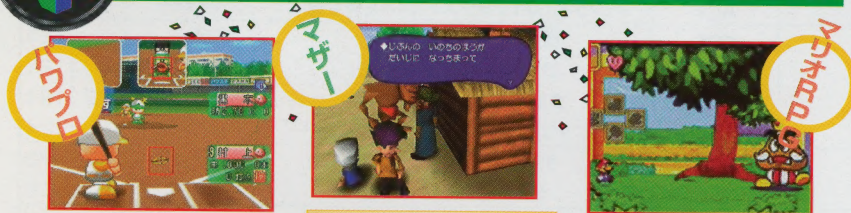
発売時期	タイトル	ジャンル	発売元	発売日	価格	本誌掲載ページ（左）	本誌掲載ページ（右）
3月	ポケモンスナップ NEW!	ETC	任天堂	3月21日 ♡	6800円	70	126
	実況パワフルプロ野球6	SPT	コナミ	3月25日 ♡	7800円	10	125
	スーパーボウリング	SPT	アテナ	3月26日 ♡	6800円	-	125
4月	おねがいモンスター	SLG	ボトムアップ	4月9日 ♡	6980円	48	124
	実況GIステイブル	SLG	コナミ	◆4月28日 ♡	◆7800円	28	124
	◆ポケモンスタジアム2	ETC	任天堂	◆4月下旬	未定	62	126
	忍たま乱太郎チャレンジパズル64 NEW!	PUZ	カルチャーブレーン	4月下旬	未定	-	124
	WIPE OUT64	RAC	ｺｺﾅｯﾂｼﾞｬﾊﾟﾝｴﾝﾀｰﾃｲﾒﾝﾄ	◆4月下旬	7980円	44	125
5月	ラストレジオンUX	格闘ACT	ハドソン	◆5月28日 ♡	◆6800円	42	123
	新世紀エヴァンゲリオン	ACT	バンダイ・ガイナックス	◆5月下旬	◆8800円	38	123
春	マリオゴルフ64（仮）	SPT	任天堂	◆春	未定	-	125
	HYBRID HEAVEN	RPG	コナミ	春	未定	-	122
	オウガバトル3 Person of Lordly Caliber	SLG	クエスト	春	未定	32	124
	PDウルトラマンバトルコレクション64	SLG	バンダイ	春	6800円	-	124
夏	シャドウゲイト64	ADV	ケムコ	◆7月下旬	◆6980円	50	123
	レブ・リミット	RAC	セタ	◆夏	未定	-	125
99年	ウルトラベースボール実名版64	SPT	カルチャーブレーン	99年	未定	-	125
	飛龍の拳スタジアムリアルバージョン（仮）	格闘ACT	カルチャーブレーン	99年	未定	-	123
	フライトシミュレーター（仮）	SLG	ビデオシステム	99年	未定	-	124
	爆ボンバーマン2	ACT	ハドソン	◆99年予定	未定	-	123
	64ウォーズ	SLG	ハドソン	99年予定	6800円	-	124
	TONIC TROUBLE	ACT	Ubiソフト	99年内	未定	-	123
未定	ウルトラドンキーコング（仮）	ACT	任天堂	未定	未定	-	122
	カービィ64（仮）	ACT	任天堂	未定	未定	-	122
	ゴルフ（仮）	SPT	任天堂	未定	未定	-	125
	コンカーズクエスト（仮）	ACT	任天堂	未定	未定	-	122
	スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊（仮）	SHT	任天堂	未定	未定	-	124
	MOTHER3（仮） DD	RPG	任天堂	未定	未定	-	122
	スーパーマリオRPG2（仮） DD	RPG	任天堂	未定	未定	-	122
	スーパーマリオ64-2（仮） DD	ACT	任天堂	未定	未定	-	123
	ゼルダの伝説DD（仮） DD	ACT	任天堂	未定	未定	-	123
	シムシティー64 DD	SLG	任天堂	未定	未定	-	123
	キャベツ（仮） DD	SLG	任天堂	未定	未定	-	124
	F-ZERO X DD（仮） DD	RAC	任天堂	未定	未定	-	125
	マリオアーティスト ピクチャーメーカー（仮） DD	ETC	任天堂	未定	未定	-	126
	マリオアーティスト ポリゴンメーカー（仮） DD	ETC	任天堂	未定	未定	-	126
	マリオアーティスト タレントメーカー（仮） DD	ETC	任天堂	未定	未定	-	126
	マリオアーティスト サウンドメーカー（仮） DD	ETC	任天堂	未定	未定	-	126
	ファイアーエムブレム64（仮） DD	SLG	任天堂	未定	未定	-	-
	エルテイル（仮）	RPG	イマジニア	未定	未定	-	122
	ズール～魔獣使い伝説	RPG	イマジニア	未定	未定	-	122
	プロ指南麻雀「兵」	TAB	カルチャーブレーン	未定	未定	-	125
	ウィンバック	ACT	コーエー	未定	未定	-	123
	サイレントサマーストーリー	SLG	コナミ	未定	未定	-	124
	NBA IN THE ZONE2	SPT	コナミ	未定	未定	-	125
	実戦パチスロ必勝法	ETC	サミー	未定	未定	-	125
	スーパーマン	ACT	タイトー	未定	未定	-	123
	超時空要塞マクロス　Another Dimension（仮）	SLG	トミー	未定	未定	-	124
	ロボットポンコッツ64（仮）	RPG	ハドソン	未定	未定	-	122
	金田一少年の事件簿（仮）	ADV	ハドソン	未定	未定	-	123
	テュロック2（仮）	SHT	未定	未定	未定	-	124
	エクストリームG2	RAC	未定	未定	未定	-	125
	動物番長（仮）	ETC	開発/サルブルネイ（マリーガルプロジェクト）	未定	未定	-	126
	巨人のドシン（仮） DD	ETC	開発/パーラム（マリーガルプロジェクト）	未定	未定	-	126

読者が選ぶN64ドリームランキング

N64 DOKI DOKI DREAM RANKING

読者が選ぶ期待の新作TOP20

パワプロ　マザー　マリオRPG

2　1　3

順位	PT数	前号順位	タイトル	発売元・ジャンル・発売日
1	2548	1 (→)	MOTHER3 (仮)	●任天堂 ●RPG ●未定
2	1921	2 (→)	実況パワフルプロ野球6	●コナミ ●SPT ●3月25日
3	1834	5 (↑)	スーパーマリオRPG2 (仮)	●任天堂 ●RPG ●未定
4	1747	4 (→)	スーパーマリオ64-2 (仮)	●任天堂 ●ACT ●未定
5	1694	3 (↓)	オウガバトル3 Person of Lordly Caliber	●クエスト ●SLG ●春
6	1666	8 (↑)	カービィ64 (仮)	●任天堂 ●ACT ●未定
7	1205	15 (↑)	ポケモンスナップ	●任天堂 ●ETC ●3月21日
8	1137	9 (↑)	ポケモンスタジアム2	●任天堂 ●ETC ●4月下旬
9	916	7 (↓)	マリオゴルフ64 (仮)	●任天堂 ●SPT ●春
10	765	12 (↑)	爆ボンバーマン2	●ハドソン ●ACT ●99年予定
11	757	10 (↓)	新世紀エヴァンゲリオン	●バンダイ・ガイナックス ●ACT ●5月下旬
12	684	14 (↑)	悪魔城 ドラキュラ黙示録	●コナミ ●ACT ●発売中
13	680	20 (↑)	ウルトラドンキーコング (仮)	●任天堂 ●ACT ●未定
14	655	11 (↓)	ウィンバック	●コーエー ●ACT ●未定
15	625	初	人生ゲーム64	●タカラ ●TAB ●発売中
16	555	16 (→)	ファイアーエムブレム64 (仮)	●任天堂 ●SLG ●未定
17	493	初	スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊 (仮)	●任天堂 ●SHT ●未定
18	442	18 (→)	シムシティー64	●任天堂 ●SLG ●未定
19	406	-	超空間ナイタープロ野球キング2	●イマジニア ●SPT ●発売中
20	372	-	おねがいモンスター	●ボトムアップ ●SLG ●4月9日

PTは読者の期待度別にポイント数を加算して算出。↑↓は前回順位との比較、初は初ランクイン、—は前回20位圏外のタイトル。集計期間…1月21日～2月28日。新作の期待度アンケートのため、この期間に発売済みとなるソフトは含まれません。

今月のお言葉 ▶ 『MOTHER3』が2位以下に大きく差をつけて、今月も堂々の1位だ！

先月は『MOTHER3』『パワプロ6』『オウガ』がわずかなポイント差でそれぞれ上位3位におさまっていたが、今月は『MOTHER』が、2位『パワプロ』に600PT近くの大差をつけて1位に輝いた。また『マリオRPG』も『MOTHER』同様、新着情報が1年以上ないにもかかわらず、3位にランクアップ。とにかくロープレをN64で早く遊びたいよね！今月の特集(P83～)では『ポケモンスナップ』『MOTHER3』『シムシティー64』などを製作している、みんなの期待をしょってたつHAL研の開発陣にインタビューしたので、そちらも読んでね。

◆発売時期が4月下旬と、いよいよせまってきた『ポケスタ2』。『ポケスナ』とそろいぶみで今月もランクアップだ

コレが売れてるN64ソフトTOP10

ブルート全店売り上げより／99年2月8日～99年3月7日

順位	PT	前号順位	タイトル	発売日
1	301.0	1 (→)	ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ	99/1/21
2	96.0	3 (↑)	マリオパーティー	98/12/18
3	84.0	5 (↑)	牧場物語2	99/2/5
4	71.5	10 (↑)	ピカチュウげんきでちゅう	98/12/12
5	70.9	2 (↓)	ゼルダの伝説 時のオカリナ	98/11/21
6	21.4	7 (↑)	バンジョーとカズーイの大冒険	98/12/6
7	19.0	—	マリオカート64	96/12/14
8	17.8	6 (↓)	がんばれゴエモン でろでろ道中オバケてんこ盛り	98/12/23
9	16.5	8 (↓)	ポケモンスタジアム	98/8/1
10	16.3	—	超スノボキッズ	99/2/19

※ポイント数は売り上げ結果をもとに換算。売り上げ状況の目安にして下さい

PICK UP! 超スノボキッズ

気軽に楽しめるスノボゲーム。最大4人まで参加できるバトルレースや、1人で楽しむスキルゲームに、今回はストーリーモードも加わって内容盛りだくさんで遊べるぞ。

N64本体・GB本体と同時に買ったソフトTOP30

3月号読者アンケートより ※GBソフトについては、バージョンが無記入のものは同ソフトのポイント数に比例してポイントを加算しました。ご了承下さい。

N64本体と同時に買ったソフト

順位	PT	タイトル
1	2054	スーパーマリオ64
2	757	マリオカート64
3	174	ゼルダの伝説　時のオカリナ
4	110	ディディーコングレーシング
5	97	ヨッシーストーリー
6	93	パイロットウィングス64
7	85	ポケモンスタジアム
8	83	ウェーブレース64
9	79	スターフォックス64
10	62	実況パワフルプロ野球4
11	44	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～
12	43	ワンダープロジェクトJ2～コルロの森のジョゼット
13	41	爆ボンバーマン
14	35	ゴールデンアイ007
15	25	ぷよぷよSUN64
15	25	最強羽生将棋
15	25	ピカチュウげんきでちゅう
18	23	実況Jリーグ　パーフェクトストライカー
18	23	ファミスタ64
20	21	64で発見!!たまごっち みんなでたまごっちワールド
21	19	ブラストドーザー
21	19	実況パワフルプロ野球5
23	17	スター・ウォーズ～帝国の影～
23	17	マリオパーティ
25	14	F-ZERO X
26	12	時空戦士テュロック
26	12	ドラえもん のび太と3つの精霊石
28	10	スノボキッズ
28	10	超空間ナイタープロ野球キング
30	8	バンジョーとカズーイの大冒険

GB本体と同時に買ったソフト

順位	PT	タイトル
1	513	テトリス
2	485	スーパーマリオランド
3	481	ポケットモンスター赤
4	395	ポケットモンスター緑
5	120	スーパーマリオランド2 6つの金貨
6	103	ポケットモンスター青
7	94	ゼルダの伝説 夢を見る島
8	92	星のカービィ
9	85	Dr.マリオ
10	71	カービィのピンボール
11	68	ポケットモンスター ピカチュウ
12	64	スーパードンキーコングGB
13	60	ドラゴンクエストモンスターズ～テリーのワンダーランド
14	51	星のカービィ2
15	49	スーパーマリオランド3 ワリオランド
16	36	ゼルダの伝説 夢を見る島DX
16	36	魔界塔士Sa・Ga
18	30	ワリオランド2 盗まれた財宝
19	26	Sa・Ga2 秘宝伝説
20	24	カエルの為に鐘は鳴る
20	24	ゲームで発見!! たまごっち
20	24	風来のシレンGB～月影村の怪物
23	21	ヨッシーのたまご
24	17	ドンキーコングランド
24	17	牧場物語GB
26	15	カービィのきらきらきっず
26	15	ベースボール
28	14	遊★戯★王デュエルモンスターズ
29	13	SDガンダム SD戦国伝国盗り物語
30	11	ポケットカメラ

N64 任天堂ハードと言えばマリオ！

本体と同時発売の『マリオ64』。その後、振動パック対応版が出たり、定価が下がったりで買いやすくなったことも大量得点1位の原因かもね。いずれにせよ、本体同発のソフトがその後の本体普及台数に大きく関わることに間違いはないので、今度はDDの同発ソフトが気になるところだ。

↑やっぱりマリオが好き！開発中の64DD版第2弾も楽しみだね

GB もうすぐ初代GB発売から10周年！

こちらもN64同様、本体と同時発売だった『テトリス』が1位という結果。ただし、『ポケモン赤・緑・青・ピカチュウ』のPT数を合計すると、本体と同時に買ったソフトとしてはダントツの1位。発売が延期されていた待望の『金・銀』の発売もこの夏だし、GBの携帯ゲーム機NO.1の座は揺るぎそうにないね。

↑初代『テトリス』。10年たっても楽しいものは楽しい！

NP書き換えソフトTOP10

99年1月の書き換え利用数

順位	タイトル	書き換え価格
1	ダービースタリオン'98	2500円
2	スーパーファミコンウォーズ	3000円
3	ファミコン探偵倶楽部PART2	3000円
4	ドクターマリオ	3000円
5	POWERロードランナー	2500円
6	ミニ四駆レッツ&ゴー!! POWER WGP2	2500円
7	スーパーマリオコレクション	1000円
8	POWER倉庫番	2500円
9	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	1000円
10	スーパーマリオワールド	1000円

➡やっぱり『ダビスタ』は大人気。開発中とウワサされているGB＋DD版も気になるところだ

現在、全国のローソン店舗等で150タイトル以上のSFCソフトが書き換え可能。旧作は1000円とお得だ(書き込みロムは別売り3980円)。将来、GBソフトも書き換え可能になる計画もあるらしいぞ。

本誌付録シールの使い途TOP10

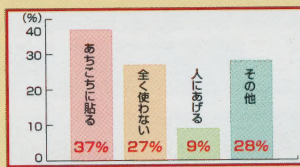
3月号読者アンケートより（複数回答あり）

順位	PT	使い途
1	428	コレクションしている
2	149	気が向いたら使う
3	112	ハガキや手紙に貼る
4	106	もったいなくて使えない
5	104	ソフトタイトル用シールを使う
6	89	コントローラパック用シールを使う
7	64	ゲームカセットに貼る
8	56	文具類に貼る
9	37	見て楽しむ
10	23	ゲーム機本体・周辺機器に貼る

(%)
40
30
20
10
0
あちこちに貼る 37%
全く使わない 27%
人にあげる 9%
その他 28%

いろいろ工夫して使ってみてね

10位以下では「兄弟で分ける」「カレンダーに貼る」(各19PT)、「人に貼ってイタズラ」「売る」(各14PT)こらこら。「組み合わせて絵を描く」(12PT)本郷さんコラージュとか？「友達に自慢」「親に怒られない所に貼る」(各10PT)分かる！参考になる少数意見では「いいことがあったら1つ貼る」(16才・男)「カラーコピーして保存」(13才・女他3PT)「厚紙に貼ってカードに」(14才・男)「おにぎりを包むラップ止め」(17才・男)「ティッシュの箱で作ったソフトケースの柄」(17才・女他3PT)「マグネットシートに貼れば取り外し自由」(?才・男))。でも一番いいのは「もったいなくて使えないから2冊買う」(13才・男))。ちょい本誌宣伝です、はい。

こんなランキングが知りたい！というみなさんのご意見を大募集。本誌のとじ込みハガキに記入するか、官製ハガキまたはFAXで本誌編集部「ランキング係」まで、ふるってご応募下さい。

タイトル	実況パワフルプロ野球6
発売元	コナミ
発売日	3月25日
価格	7800円
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1～2人
備考	コントローラパック対応 64GBパック対応

いよいよ来週、『パワプロ6』の発売日がやってまいります。学校ももう春休みだし、朝から速攻でゲットしようぜ。そうしたらあとはパワプロ三昧な楽しい春休みって感じだ。今月はそんな君にサクセス丸ごと大特集をお届けしよう。じっくり読んで役立ててくれ。

球春到来!!熱い興奮と感動をパワプロ6で!!

今月は丸ごとサクセス大紹介だ!!

ついに判明!!6大学別サクセス指南

先月でもサクセス大学生編で選べる大学数は複数と書いたけど、その数がついに判明。登場する6大学すべてを選択できることになったぞ。とはいってもいきなり6大学すべてから選択できるわけではないんだ。そう1大学づつ、クリアしていくことで選べるようになるんだ。今月は各大学別にイベントや特色をまとめて紹介していくことにするぞ。しっかり見てくれよな。

入学できる大学数は6つ。パワフル都市6大学すべてから選べるぞ

実は各大学ごとに練習なんかも違ったりします。詳しくは大学別紹介ページを見てくれよな

各種モードも遊び尽くそう

サクセスももちろんだけど、『パワプロ6』のモードはどれで遊んでも楽しい限り。ここでは今月初紹介の「シナリオモード」や、熱中度バツグンの「ドラマティックペナント」と「ホームラン競争」を紹介しよう。

ペナント ドラマティックペナントで99シーズンを戦え

野球好きには本当にたまらない要素がてんこ盛りなのだ

今回から遊べる「ドラマティックペナント」は、実際のプロ野球のようにキャンプがあったり、ペナント中の選手の状態が変わったりと、まさにドラマティックな演出が満載のペナントモードなんだ。

ドラマティックと通常のペナントモードも選択できるぞ

キャンプで選手の能力も変わっていくぞ

従来のペナントでは、選手能力が増減することはなかったが、今回の「ドラマティックペナント」はキャンプで育成することも可能になり、それによって選手の能力値が変動するようになったんだ。

キャンプの練習次第では、ぐーんと能力がのびるかも

キャンプで育てたチームをアレンジチームに入れられるぞ

キャンプ終了時に、そのキャンプで育てたチームをアレンジチームとして登録できるようになったんだ。これもナイスな機能だよね。

自動的にセーブしてくれるぞ

ペナント中でも選手能力が変動していくんだ

ペナントが始まっても、試合で活躍した選手の能力値は変動していくんだ。また、ケガなどで故障した選手を「調整」させることができ、そのメニューも実に様々なものが用意されているんだ。例えば「野球留学」なんてのもあって、60日をかけて留学ができるんだ。そこで得るモノがあれば、ペナント後半からでも大活躍できたりするなど、実にいろいろな要素があるんだ。

試合中や試合後にケガが判明する場合もあるので注意しよう

ファームなどで調整することができるようになったんだ

ホームラン競争 気分爽快!!気晴らしにどーぞ

ちょっと気分を変えたい時はこれ。いや本当に気持ちいいって

今回から追加された「ホームラン競争」は気分爽快のモードだ。サクセス選手のパワー能力を見るにも適しているし、なにしろ気分をリフレッシュするにはこのモードが一番だぜ。

狙え!!場外ホームラン。強振でおもいっきりいこう

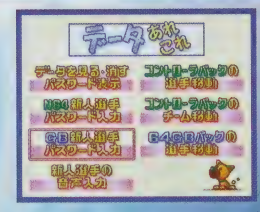
シナリオ 今回も手強いシナリオが待っている

今回も12球団それぞれのシナリオが待ち受けているぞ

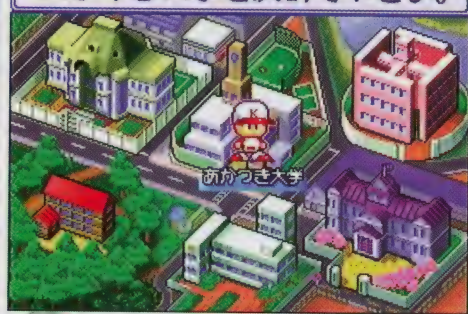
チーム	シナリオ	対戦	日付	球場	状況	難度
横浜ベイスターズ	仕事師	vs阪神	8月6日	横浜スタジアム	14回裏の攻撃無死一・二塁	★
中日ドラゴンズ	伏竜は奇跡を呼んだか	vs横浜	8月21日	横浜スタジアム	9回表の攻撃無死一塁	★★★★★
読売ジャイアンツ	忍び寄るマシンガン	vs横浜	7月15日	横浜スタジアム	7回裏の守備一死二塁	★
ヤクルトスワローズ	勝利の女神我に微笑む	vs広島	8月25日	明治神宮球場	8回裏の攻撃無死	★★★
広島東洋カープ	死闘の果てに	vs横浜	8月9日	地方球場	15回裏の守備無死満塁	★★
阪神タイガース	防御率0.00神話崩れる	vs横浜	7月7日	大阪ドーム	9回裏の攻撃二死一・二塁	★★★
西武ライオンズ	エースのプライド	vs横浜	10月26日	横浜スタジアム	8回裏の守備一死一・二塁	★★
日本ハムファイターズ	日はまた昇る?	vsロッテ	8月26日	東京ドーム	9回表の守備無死	★★
オリックスブルーウェーブ	スター不在のサヨナラ弾	vs近鉄	8月30日	グリーンスタジアム 神戸	14回裏の攻撃無死一・二塁	★★★★
福岡ダイエーホークス	単独首位を勝ち取れ	vs西武	9月17日	西武ドーム	9回表の攻撃無死	★★★★
近鉄バファローズ	奇跡の逆転劇	vs日本ハム	9月23日	東京ドーム	9回表の攻撃二死一・三塁	★★★★
千葉ロッテマリーンズ	黒木の意地	vsオリックス	8月6日	グリーン スタジアム神戸	9回裏の守備無死	★

データあれこれ GBデータも楽々コンバート

『パワプロクンポケット』で育てた選手も使えるぞ

64GBパックやパスワードでGB選手もN64に移動することができる。その際、名前や登録の仕方「新人、ベテラン、外国人、ふつう」や、顔などが新たに決められるようになるぞ。

この画面にはゲーム中結構お世話になりそうだね

行くぜサクセス大学生編

サクセス大学生編の流れを紹介していこう

6大学を選択できる!!

サクセスで選択できるのは下の6大学。最初から選べるのはパワフル大学だ。その大学でサクセス選手を作れば、次の大学が選べるようになっているぞ。早く6大学を選択できるようにしたいね。

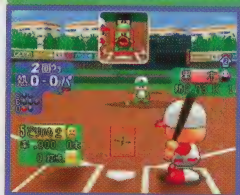
パワフル大学	仏契大学	あかつき大学
熱血大学	官僚大学	するめ大学

サクセスはこーいうイベントで構成されているんだ

野球

練習

自分の能力をあげるにはこれが大事。故障率に気をつけて、欲しい能力が得られる練習を自分で探していこう。時には休むことも必要だぞ。

試合

練習の成果を発揮する場所が、他校との試合だ。ここはプレイヤー自身がサクセス選手を操作してゲームを進めていくことになるんだ。

その他

選手の能力は何も練習だけでつくものではないんだ。いろんなイベントをこなすことで身に付く能力もあるぞ。それは君自身が試してみるしかないな。とにかくまずはどん欲にたくさんのイベントにトライしてみよう。

相談するのもいいかもね

生活

バイト

お金がなくなっちゃったらバイトです。バイトも様々な種類があって、とっても危なそうだけど高報酬なんてのもあるんだ。君ならどーするかな。

あそぶ

やる気がなくなったら、遊んで気分転換するのがいいみたい。とはいってもこの「遊ぶ」コマンドもたくさんのイベントがあるみたいだぞ。

その他

サクセスには野球部とは全く関係のない女の子たちも多数登場する。うまくすると彼女たちとおつきあいできて、とってもいいことがあるかもしれないんだ。さて、どーやって仲良くなるかはお楽しみ。これもいろいろ試そう。

タイプの女の子はいるかな

サクセス3年間のスケジュール

1年生

実は何もすることがないのです。

2年生

ここからが実は本番。いきなりレギュラーになれる場合もあるけど、まずはひたすら練習かな。5月に春の大会。8月から夏合宿。10月に秋の大会というスケジュールだ。レギュラーになれるかどうかは、大会前に監督から指名があるぞ。また夏合宿は持っているお金次第で3つの旅館から選択ができるようになる。その効果のほどは……。確かめてみるしかないっしょ。

3年生

同じく5月に春の大会。8月に夏合宿。10月の秋の大会が予定されている。特に夏の合宿では地獄の練習が待ち受けているようなので、7月中に体力を満タンにしておくといいかもね。夏合宿終了後はキャプテンに任命される可能性もでてくるぞ。プレイヤーでなければ、自動的に矢部くんがキャプテンになるのだ。

4年生

4年生も5月に春の大会。8月に夏合宿。10月に秋の大会が予定されている。秋の大会で負けてしまうと、そのまま日は流れ、11月のドラフトまでいってしまう。また、秋の大会で優勝し、明治神宮野球大会でも優勝すれば、社会人チームナンバーワンと試合をすることができる。この相手のクリーンナップの名前は傑作だぞ。

次ページからは大学別サクセス指南だ

パワフル大学

大学選択条件　最初から選択できる

白と赤のユニフォームでおなじみのパワフル大学。『パワプロ6』もここからスタートだ

清く正しく美しい僕らのパワフル大学!!

最初に選択できるパワフル大学。今までのサクセス経験者ならなんの違和感もなくプレイできるぞ。まずはここで今回のサクセスの流れをつかんでおこう。

なんか頼りない監督さんなんだ。弱みを握ってやるのも…

特殊アイコンなど

特殊なアイコンはなし。病気になると「病院」のアイコンがでるぞ

病気は早く治したい。でも治療費が……。とにかくお金なのだ

気になる人物

気になる人物はやはり女子マネの春菜さんでしょう。

どうやったら仲良くなれるかな。とりあえず色々と手伝うとか

通常アイコン

1…練習アイコン。2…生活アイコン。3…相談アイコン。4…能力をあげる。5…仲間の能力。6…個人データ。7…システム。

練習・野手

1…雑用。2…走り込み。3…腕立て。4…素振り。5…ノック。6…スプリント。7…ストレッチ。8…ポジティブシンキング。

練習・投手

1…雑用。2…走り込み。3…遠投。4…投げ込み。5…ノック。6…変化球。7…ストレッチ。8…ポジティブシンキング。

ここがポイント

上の練習メニューはすべてレベル1のものを使用している。練習次第でメニューはレベルアップしていくぞ。最高レベルは3だ。

まずはパワフル大学でサクセスしよう

基本的というか、一番選手が作りやすいのがこのパワフル大学だ。主なスケジュールはどの大学でも同じなので、ここで毎月のスケジュールの流れと練習方法を自分なりに作っておくのがいいだろう。でないと後々厳しくなってくるからね。

練習と休みのバランスを自分なりにあみだしていこう

練習は効率よく欲しい能力をつけていこう!

前作同様、コンピュータによる打順別成長も可能だが、ここはやはりマニュアルで育てることをおすすめする。欲しい能力があとどれくらいでゲットできるかが一目でわかるからだ。

欲しい能力は自分で決めていきたいよね。その方がグー

これなら欲しいものが一目でわかるから便利でしょ

体力、タフ度、やる気に注意!!ケガ率も見落とすな!!

練習で気をつけなくてはいけないのが、この4項目。最初の3つは画面左上に表示されているから一目瞭然。体力がなかったり、タフ度がない場合は練習で故障しやすくなってしまう。またその場合に表示される故障率も見落とさないようにしよう。ここが20%を越えていると故障する確率も高くなってしまう。休養したりストレッチで体力、タフ度を回復しておこう。

やる気があれば試合での効果も期待できるんだ。がんばろう

体力とタフ度のゲージに注意しておこう。ケガしないように

保険をかけてケガへの対応策もできるんだ。でもお金が…

練習アイコンの故障率も見落とすなよ。これが高いと…

練習のレベルアップ

前作同様、練習アイコンは練習したり、イベントをこなすことでレベルアップすることができる。レベルアップすれば、練習効果もあがるので、とっても便利になるぞ。

よく行う練習をレベルアップ

レベルアップで練習の効果アップ

イベントであがる場合

試合に勝ち進んだり、ひらめいたり（官僚大学の時のみ）すると練習がレベルアップすることがある。この場合は絶対ではないので、いろいろとプレイしながら試していくのがいいだろう。

熱血大学

大学選択条件 | パワフル大学クリアで選択可能

思いこんだら試練の道を……といきなりの展開が君を待ち受けている

熱血。それは熱くたぎる血潮の雄叫びだ

次に選択できる熱血大学。なんとここにはとんでもない試練が待ち受けていたのでした。『パワプロクンポケット』をプレイしたユーザーなら思わずニヤリとかも。

なんと最初の目的は部員集めだって。これがまた大変

特殊アイコンなど

部員が集まるまでは「求む」という勧誘アイコンが選択できるぞ。

早く部員を集めないと練習もできないってことなんですわ

気になる人物

廃部勧告をつきつけてきたイヤ～なヤツがコイツだ。

がんばって廃部を阻止しよう。にしてもこのせんせーヤな感じ

通常アイコン

1…練習。2…生活。3…相談。4…求む。5…病院。6…能力をあげる。7…チームメイトの能力。8…個人データ。9…システム

練習・野手

1…熱血草むしり。2…うさぎとび。3…腕立て。4…素振り。5…ノック。6…スプリント。7…ストレッチ。8…ポジティブシンキング

練習・投手

1…熱血草むしり。2…うさぎとび。3…遠投。4…投げ込み。5…ノック。6…変化球。7…ストレッチ。8…ポジティブシンキング

ここがポイント

最初の半年は部員集めで費やされることになる。安易に張り紙だけで募集すればいいのだが…。これはプレイヤーの好みによって選択しよう。

つづいて熱血大、練習も熱血だ!!

まずは練習アイコンをみてもらうとわかるけど、通常では「雑用」のところが「熱血草むしり」になってるでしょ。こーいうところも熱血大学ってわけ。他の大学もそうだけれど、こんなところに大学の特色がでているんだ。みんなも探してみてね。きっと笑えるぞ。

この練習メニューの名前が笑っちゃうんだよね

廃部寸前の野球部に部員を集めるのが目的

なんと最初に課せられる使命は、部員のいない野球部に部員を勧誘することだったのだ。つーわけで、他のスポーツの部活から選手を引き抜いたり、張り紙をするなどして選手を集めていこう。もちろん他のクラブの選手のほうが能力がよさそうだぞ。がんばって引き抜け。

他のスポーツ部へいって交渉するぞ

熱血さが伝わって見事部員ゲットだぜ

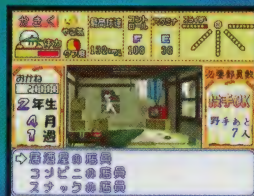
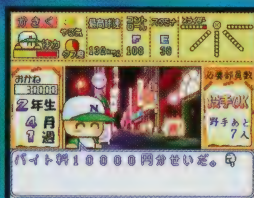
目指すは公式戦で1勝!!でないと廃部だ～!!

部員がそろっても、またまた次の使命が待つ。それは公式戦での1勝だ。急ごしらえのチームで秋の大会に1勝できなければ即、廃部になってしまうという、これまた試練の道。短い期間で練習を重ね、試合当日にすべてをぶつける覚悟で挑もう。すべてプレイヤーが操作できるぞ。

部員を集めても野球経験がないしね

後は試合でなんとか1勝すれば……

バイトは何を選ぶ?

お金がなくなったらバイトをすることになるんだけど、中には「新薬のテスト」などという危ない香りのバイトも混ざっているんだ。でも危ない分だけあって報酬はとんでもなくいい。選手生命をかけて挑むか、無難なバイトでしのぐかは君次第だ。

ほらほら、危険な誘惑が君を待つぞ

無難なバイトで堅実にいくのが吉

官僚大学

大学選択条件 | 熱血大学クリア後選択可能

勉強もがんばらないといけないのです。身にしみるかもね

エリートはエリートでも学業優先なのか

お勉強ができると有名な大学だ。だが、あえて主人公はここで野球をエンジョイするという文武両道の道をとることになる。学力も野球もがんばりましょう。

疲れたら勉強するという『5』おなじみの作戦がとれるぞ

特殊アイコンなど

これは『パワプロ5』でもあった「勉強」アイコン。

学力もあがるし疲れもとれるのでグッドなのでした

気になる人物

3年生になると入ってくるマネージャーだけど……。

なんか小難しいこと言う妙なヤツだぞ。でもたまに役立つぞ

通常アイコン

1…練習。2…生活。3…相談。
4…勉強。5…能力をあげる。
6…チームメイトの能力。7…データ。
8…システム。

練習・野手

1…雑用。2…走り込み。3…腕立て。
4…素振り。5…ノック。
6…スプリント。7…ストレッチ。
8…ポジティブシンキング

練習・投手

1…雑用。2…走り込み。3…遠投。
4…投げ込み。5…ノック。
6…変化球。7…ストレッチ。
8…ポジティブシンキング

ここがポイント

基本的に練習は「パワフル大学」と同じ。ただレベルアップの方法が、勉強によりひらめくというパターンもあるので覚えておこう。

勉強しないと落第なのだ

『パワプロ5』のサクセスでもあった「勉強」アイコンが復活。ここは勉学でも有名な大学なので、成績も関係してくるっていうわけなんだ。とはいっても、練習の合間に「勉強」し、画面右の成績を「良」や「優」にしておけば、大丈夫なので心配しなくてもいいぞ。

勉強すればいいこともあるかもしれないよ。試してね

前期、後期の試験も落とせないぞ

試験は前期と後期にそれぞれ1回ずつあり、ここで及第点をとらないとエラいことになってしまう。テスト前に成績を「優」にしておけば、楽々クリアになるので大丈夫だ。また試験の結果で「単位」をもらい、この単位が足りないと進級できなくなってしまうぞ。

勉強すれば学力が上がる以外にも……

成績がよければ言うことなしっす

『パワプロ5』でならした人にはやりやすいかな

官僚大学でサクセスするのは、『パワプロ5』でならした人には、とってもやりやすいはずだ。またお金もたくさん入るので、バイトに明け暮れることもなくなるし、合宿も最高の宿に最初から泊まれるようになるはずだ。ここで体力を回復するのもおすすめだぞ。

成績をまず上げておこう

勉強で疲れをとって練習だ

ムダづかいはホドホドに

彼女ができたりすると、ついついデートでお金を使ってしまいがち。鬼塚さんなんかとつき合うと結構ピンチになってしまうぞ。となると練習どころかバイト三昧になってしまいがち。個人データ画面で、生活費を見て、お金を使っていくことにしよう。怪しげなものはなるべく買わない方がいいかもね……。でも買いたいよな。

絶対に引かれるのは「家賃」「光熱費」「年金」の3つ。また「保険」をかけると、その金額が毎月引かれて行くぞ。あとは考えて使おう。

いざって時にお金がないとつらいのだ

仏契大学

大学選択条件 | 官僚大学クリア後、選択可能

パワプロ史上、最大、最強、そして最悪……!?のキャラが登場するぞ

その名はぶっちぎり。そこんとこ夜露死苦

とにかくとんでもない大学だ。そうとしか言い様のないからしょうがない。ここの野球部をつかさどるのは、このお方、大豪月様なのだ。とってもでかいでしょ。

右の怒り度に注目。いったいこれは……。あーこわいよー

特殊アイコンなど

相談コマンドで大豪月を選ぶことができるんだけど……。

いったい何をやらされるやら…。いや、マジで怖いっす

気になる人物

とにかく大豪月には逆らえそうもないんだけど。

プレイヤーの運命はいかに……しかしわるそーな二人ですな

通常アイコン

1…練習。2…生活。3…相談。4…妨害工作。5…能力を上げる。6…チームメイトの能力。7…個人データ。8…システム

練習・野手

1…雑用。2…走り込み。3…タイマンスクワット。4…素振り千本。5…ノック。6…スプリント。7…サボる。8…妄想。

練習・投手

1…雑用。2…走り込み。3…遠投。4…投げ込み。5…ノック。6…変化球。7…サボる。8…妄想。

ここがポイント

とにかく大豪月に逆らわずに練習することができれば、それがベスト。試合では大豪月は150km/hを越える剛速球を投げる頼もしい味方になる。

恐怖の館!?仏契大野球部

ここでの野球生活は大豪月に従うか、従わないかで決まる。まさに恐怖の館。通常の練習はもちろん、いかに大豪月の怒り度をあげないかにかかってくるぞ。気分的にちょっとへこむけど、そこはそれ。サクセスの為に涙をのんでがんばりましょう。いや、がんばってくれ。

マネージャーさんもこんな感じです。かなりきてます

その名は大豪月!!彼には逆らわないほうが…

とにかく野球部を、いやもしかしたら学校中を仕切っている男がこの大豪月だ。彼に逆らうことなく練習をしていくことがプレイヤーに課せられる。でもこれが結構大変。練習メニューにもあるけど、「ストレッチ」が「サボる」になるからね。そりゃ怒られるっちゅーの。

見かけもすごい大豪月。圧倒されますな

もし、彼を怒らせると、こんな目に…

なぬ〜!!なんかあの極…高校に似てきた?

大豪月に気に入られるようになってくると練習ははかどるのだが、実はとんでもないアイコンがひとつ追加される。それが「妨害工作」だ。他校に潜入して妨害をするっていうものなんだけど、これって極亜久高校のやりかたではないですか!!大学に入ってまでさせられるのか!!

大豪月に気に入られるのはいいんだけど

こんなこともさせられてしまうのでした

マニュアル育成のススメ

育成するには断然、マニュアルがおすすめ。あげたい能力が数値となって一目でわかるからね。ムダな練習をしなくてすむってもんだ。状況次第で、どんな選手にも成長できるっていう可能性もあるし、とにかくマニュアルで試してみてよ。

欲しい能力が数値化されているのでわかりやすい

これで何の練習が必要かがわかるよね

あかつき大学

大学選択条件 | 仏契大学クリア後選択可能

名門あかつき大学入学。ライバル猪狩はよきチームメイトなのか?

ついに名門大学に入部可能!!だがしかし

待っているのは三軍からの過酷な試練。これを乗り越えて二軍、一軍へとあがらないとスカウトの目にはふれていかないのだ。結果が勝負のサクセスになるぞ。

一軍になれば練習方法も変わるのだ。早く昇格したいね

特殊アイコンなど

三軍、二軍、一軍で練習アイコンが変わっていくのだ。

上にいけばより高度な練習になるぞ。レベルアップも楽だぞ

気になる人物

『4』以来のチームメイトになる猪狩くん。頼りになるヤツだ。

捕手になれば猪狩くんとバッテリーをくめるってことだね

通常アイコン

1…練習。2…生活。3…相談。4…能力をあげる。5…チームメイトの能力。6…データ。7…システム。

練習・野手

1…草むしり。2…走り込み。3…腕立て。4…素振り。5…ノック。6…スプリント。7…ストレッチ。8…ポジティブシンキング

練習・投手

1…草むしり。2…走り込み。3…壁当て。4…キャッチボール。5…ストレッチ。6…ポジティブシンキング

ここがポイント

上の軍にあがればより高度な練習をすることができるが、できなくなってしまう練習もあるので気をつけよう。でもなるべくなら早く上に上がろう。

エリート集団に割って入れるのか?

とにかく二軍、一軍にあがるのは実力勝負あるのみ。監督から与えられた課題をクリアしないと上には行けない。また、上がったところで、次の試練に失敗すれば、また逆戻り。しかも、野手なら、途中からの対戦相手は猪狩くん。この厳しさを乗り越えてこそだ。

監督に気に入られるには実力を見せるのみだ

何とスタートは三軍から!!過酷な試練があるぞ

スタートは三軍から始まるも、すぐに昇格試験があるので、これをクリアすれば二軍に上がることができるぞ。とは言ってもまだ二軍。ここでがんばったところでスカウトには認めてもらえない。猪狩を打って一軍にあがるしか道は残されていないのだ。

与えられた課題をクリアできるか

できればそれは昇格を意味するのだ

ライバル猪狩と同チームで競い合う

一軍に上がれば、ついに猪狩くんとチームメイトに。捕手ならば彼とバッテリーが組めるというとうれしい展開になるぞ。投手ならば猪狩くんとエースを競うことになるし、仲間になる猪狩くんが、ちょっと頼もしいヤツに見えてしまうのだ。

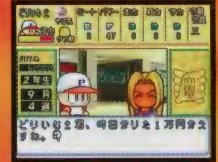
ついに念願の一軍に昇格

厳しい練習を重ねていこう

恋に野球に64に

野球の練習よりもこっちのが楽しみという人も多いだろう。今回もたくさんの女の子たちが登場するし、デートを重ねれば、自分から告白もできるという展開もあるぞ。とりあえずおすすめの女の子はお嬢様の白川さん。いい印象を与え続けると、とってもうれしいプレゼントをくれることがあるぞ。おもしろいと言えば鬼塚さん。これはどーなるかは秘密。自分で確かめてみてね。お金がたくさん必要になるのがヒントだ。

噂の鬼塚さんは彼女

まずはマネージャーか

するめ大学

大学選択条件 あかつき大学クリア後、選択可能

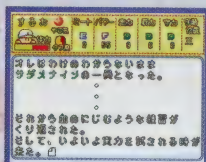
君も今日からサダメナイン。試練の野球道を突き進むのだ

試合で勝つ。その純粋さこそ野球だ

最後に選べるようになるするめ大学。ここは練習もイベントもない。あるのはただ他校との試合のみという思い切ったサクセスだ。もち負ければそこで終了。

オープニングもこれだけ。あとはひたすら試合のみ

特殊アイコンなど

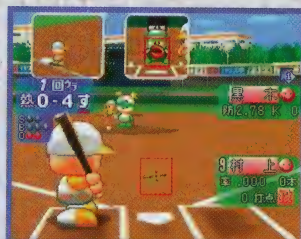
特殊アイコンもなにもありません。あしからず。

もちろん1回表から完全プレイでっせ。そして負けたら終わり

気になる能力

ただ、うれしいのは仲間の能力がガンガンあがるのだ

すなわち最強チームも夢じゃない。勝って勝って勝ちまくれ

試合に勝てば能力アップなのだ

これまた思い切った展開だが、アイコンも練習もないってことは、サクセスの肝である成長はどーなるの? ってとこなんだけど、これは完全にCPUにおまかせ。試合での評価であがる能力も変わってくるってわけだ。とんでもない成長をする場合もあるんだぞ。

投手で育てるとすんごい変化球になることも

ここがポイント

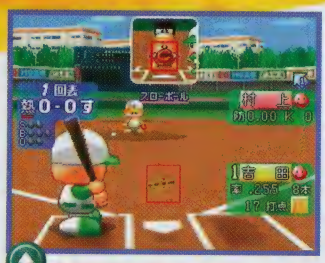
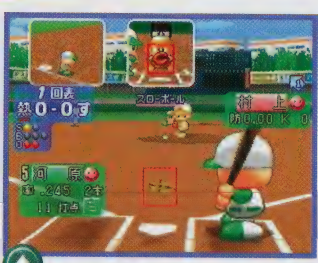
とにかく試合で勝つしかない。ただ、するめナインはかなり実力派だし、すべてプレイヤーが操作できるのでもどかしくなることもないだろう。ここは君の実力を思い切り発揮してもらいたい。

さだめナインに練習などありはしない

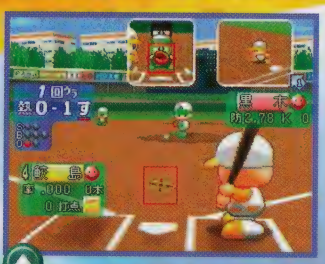
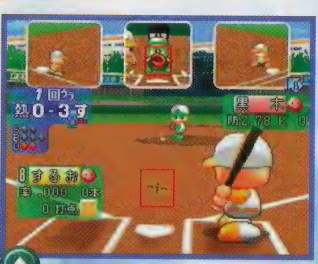
他の大学でサクセスしていると4年の秋の大会のみ登場するするめ大学。なぜ登場しなかったのかが、これでわかったはず。ひたすら試合に燃えるするめ大学を、今度は君の手でプレイするのだ。負けたら終わりの緊張感も楽しめるし、上級者ならぜひ挑戦してくれ。

スタメンも自分で決めます。後は試合で勝ち進むのみ

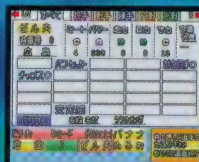
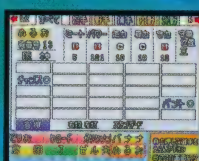
とにかく試合あるのみ。君の実力出し切りましょう

後はひたすら試合あるのみ。1試合ごとにセーブはできるので、勝つごとにセーブはしておこう。とは言っても、負けてしまえばそこで終わり。データはなくなってしまうのであしからず。でもこの緊張感がたまらなくおもしろいんだけど、みんなはどうかな?

全選手操作できるのだ

勝つために戦う。負けの2文字はない

能力はCPU任せ。どんな能力がつくのかな

能力アップも自分で行うことはできない。その試合の活躍いかんで変化してくるってわけ。もちろん、チームメイトの実力も上がっていくので後半はかなり強いチームができあがるって寸法だ。投手なら思わぬ変化球がつくこともあるので試してみよう。

いいとこ見せて能力アップだ

野球センスもとわれちゃうのだ

特殊能力をつけよう

マニュアル育成で忘れがちなのが特殊能力。4番バッターなら「パワーヒッター」をつけたいし、広角スプレーヒッターを作るなら「アベレージヒッター」はぜひ欲しい所。守備も捕手なら「キャッチャー○」や「キャッチャー◎」をつけることがおすすめ。パワーや守備など欲しいランクになったら、後はこの特殊能力をつけることを目的に練習していこう。CPUおまかせなら、その打順に適した特殊能力をつけてくれるので便利だぞ。

やっぱりいろんな能力は欲しい

がんばって特殊能力をつけてね

パワプロクンポケット®

発売日が1週間のびちゃったけど、そこは「パワプロ6」で遊んで待っていられるよね。そーゆわけで今回は第3部までのゲームの流れを紹介していこう。本当のお楽しみはプレイするまでとっておくからね。

タイトル	パワプロクンポケット	ジャンル	スポーツ
発売元	コナミ	プレイ人数	1人
発売日	4月1日	備考	カラーゲームボーイ対応
価格	4500円		通信ケーブル対応

極亜久高校からプロ野球を目指せ!!…るのか!?

第1部 黎明編

悪の巣窟からの脱皮。それがステップ1

いきなり悪の巣窟に放り込まれる主人公だけど、幸いなことにイヤな先輩たちがすべていなくなってしまうので、ある意味君の天下にもなるんだ。だが、しかし君とかめだくん以外部員がいないので、まずは野球部に入ってくれる部員をあつめることが先決になってくるんだ。部員を集めるのは、他の部活から引き抜く方法があるんだけど、彼らはミニゲームで勝利しないと仲間になってくれないぞ。

極亜久高校入学。どんな野球人生が……

イヤな先輩はみんないなくなるんだけど

第2部 飛翔編

公式戦一勝の重み。ステップ2

部員がそろったら、次は公式戦での1勝が目的だ。これがなかなか大変なんだけど、極亜久高校ならではのコマンドも用意されていて、他校を妨害することもできちゃったりするんだ。後は練習を積んで自分の能力をあげていこう。試合が終わればチームメイトの能力も変わっていくぞ。極亜久高校といえども、みんなきちんと強くなっていくので?! マジに野球できるようになっていくぞ。

1勝することがこんなに大変だとは……

どんな手を使ってでも勝つのだ

第3部 疾風怒濤編

目指すはプロ野球。ステップ3

次の目的は甲子園に出場することだ。となるとあのライバルを倒していかないと出場はできないわけで……。

夢の甲子園までがんばるのだ

CPU対戦、通信対戦もできるぞ!

もちろんサクセス以外にもCPUとの対戦や通信ケーブルを使った対戦が可能だ。選べる高校は最初は3校しかないんだけど……。後は君が確かめてね。

友達と対戦でもりあがろう

CPUとも対戦できるぞ

第1部の部員集めミニゲームが燃える!!

第1章で部員を集めるミニゲームなんだけど、これがなかなか手応えがあっておもしろい。各部によって特色がでているし、勝てそうで勝てなかったりする難易度もたまらなくいいぞ。今回はおすすめの3ゲームを紹介。これの腕を競うモードも欲しかったな。

とにかく真剣勝負なのでした

マジで燃えちゃうのミニゲームだ

勝てば仲間になるんだ。燃えるぜ

この他にもミニゲームがあるぞ!!

悪魔城ドラキュラ黙示録

Real Action Adventure™

タイトル	悪魔城ドラキュラ黙示録
発売元	コナミ
発売日	3月11日より発売中
価格	7800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用
備考	振動パック対応 バックアップカートリッジ

Dracula

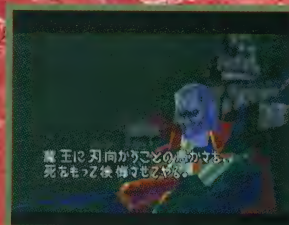
昔、ルーマニアのワラキア地方を治めていた人物に「ヴラド・ツェペシュ」なる領主がいた。彼は「串刺し公」との異名を持ち、人々から恐れられていた。なぜなら、気に入らない人物を生きたまま太い木の杭を体に突き刺し、さらしものにしたからだ。犠牲となった人々の数は十万人とも言われる。その彼が、現在知れ渡っている「吸血鬼ドラキュラ伯爵」のモデルである。ヴラド・ツェペシュの別名ドラクル（悪魔の子）が「ドラキュラ」として語られているのだ。さて、それではご一緒に悪魔城に足を踏み入れることにしよう…。

血塗られた悪魔城の門が開く…
運命の呪縛に終止符を打て。

Dracula
様々なハードで愛されてきた『ドラキュラ』シリーズ。13作目にして初の3Dアクションとなった。今月は、謎解きを中心に最終ステージにたどりつくまでの道のりを攻略していこう。

攻略 CAPTURE ドラキュラ伯爵と戦う勇気はあるか？

19世紀中期、トランシルバニア、ワラキア地方……。数々のドラキュラ伝説を生み出したこの地で、再び邪悪なる者が100年の眠りから目をさました。若い女性の生き血を吸い、永遠の生命を保つ者……、悪魔城城主にして邪心の神「ドラキュラ伯爵」である。そして今、魔王討伐に2人の戦士が立ち上がった。宿命と運命を胸に秘め、悪魔城に踏みいる……。

ここが邪悪な者がひしめく悪魔城だ

悪魔城城主ドラキュラ伯爵を倒せるか!?

ヴァンパイアキラーと悪魔城の住人達

ラインハルト・シュナイダー

ベルモンド家の流れをくむヴァンパイアキラー。魔王復活を聞きつけて、己の血の宿命に従いドラキュラ討伐に向かう。武器は先祖伝来のムチと、ダガー。

基本武器のムチ。パワーアップするとムチが長く強力になる

近距離の敵に有効なダガー。ムチに比べると隙が少ない

キャリー・ベルナンデス

かつて、ベルモンド家と共に戦ったヴェルナンデス一族の末裔。養母の死をきっかけに退魔の力を覚醒させる。エネルギーを放つエネボールと手に持ったリングで戦う。

敵をホーミングしてくれるエネボール。間合いを保って攻撃できる

チャージに時間のかかるエネボールに対して、すぐに使えるリング

◎悪魔 レノン

悪魔でありながら城を訪れる戦士にアイテムを売ってくれる謎のセールスマンだが…。

◎エクソシスト ビンセント

自称「最強のヴァンパイアキラー」。体中にいろんなモノを装備して悪魔城に乗り込んできた。

◎ヴァンパイア ローゼ

吸血鬼になって間もない薄幸の美女。悪魔城別邸で白い薔薇の世話をしている。

◎謎の少年 マルス

悪魔城復活とともにドラキュラ伯爵に捕らえられた少年。なぜ彼が捕らえられたのか…。

アイテムリスト
冒険に欠かすことのできないアイテム

パワーアップ

ムチ、エネボールを2段階までパワーアップする

肉

体力回復のローストチキンとローストビーフ

カード

夜と昼を呼ぶカード。昼、夜の2種類ある

レッドジュエル

サブウェポン使用で消費するポイントを回復

浄化石

吸血鬼化から回復する

解毒剤アンプル

毒状態から回復するクスリ

ホワイトジュエル

セーブポイント。調べれば、その場でセーブできる

サブウェポン(短剣・斧・クロス・聖水)

4種類あるサブウェポンを入手すると使用できる。それぞれに応じたジュエルポイントを消費し、レッドジュエルで回復できる

次項より悪魔城へご案内……

STAGE 1. 沈黙の森

悪魔城に侵入するため、城門までの森を進んでいく。いくつかの仕掛けを作動して門を開きつつ、城を目指す…。

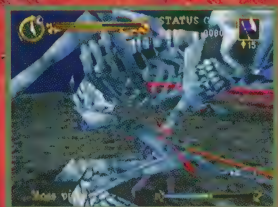
1 ゲームスタート

ゲームを開始してキャラクターを選択すると、オープニングデモ後ゲームが始まる。スタート直後に、樹に落雷があるが、その樹には長めにダメージ判定が残っているので要注意。

初めてのプレイなら驚くだろう

2 紋章を破壊し開門

大門についている紋章を武器で攻撃して破壊すると門が開く。するといきなりキングスケルトンが現れて戦闘になる。さほど強いわけではないが、手に持った骨を振り回すので気をつけて。

ジャンプしながら攻撃すれば紋章を破壊できる

足元から攻撃するとダメージを受けにくい

3 仕掛けを操作→第1鉄柵開門

仕掛けを操作するとワータイガーが現れる。見た目よりも強くないので、攻撃を避けながら間合いを取って攻撃しよう。ワータイガーを倒すと、足場が浮上して向こう岸に戻れる。

見た目より強くないワータイガー

4 仕掛けを操作→第2鉄柵開門

仕掛けを操作すると足場が下降するので、小さな足場を渡らねばならない。落ちると一発死なので慎重に。度胸のある人は思い切って向こう岸に向かって飛ぼう。足場につかまれる。

慣れないうちはむずかしい

5 仕掛けを操作→第3鉄柵開門

3つめの仕掛けを作動して鉄柵を開く。マップ全体が広いわけではないが迷いがちになる。自分なりの目印を決めよう。

6 仕掛けを操作→第4鉄柵開門

最後の仕掛けを作動する。先に進むとボス戦になるので、ザコキャラを倒してパワーアップアイテムを手に入れておこう。

7 BOSS キングスケルトン

地面を叩いてスケルトンを呼び出しながら攻撃してくる。距離をとって攻撃しようとするとどうしてもスケルトンを攻撃してしまうので、なるべく近づいた方がいいだろう。地面を叩いている間にジャンプ攻撃で近づき、またの間から背後に回るようにして攻撃を加えるのが有効。ある程度攻撃するとキングスケルトンが移動するので、その時にぶつからないように。

バイクに乗ったスケルトンも

最後には崩れてしまう

STAGE 2. 城壁

城内に入ったものの、城門の扉に閉じこめられてしまう。進むことができるのは城壁の上へ登る道だけだった。

1 ステージスタート

とりあえずセーブ。そして、唯一の道である右の扉を開こう。

2 右塔を登る

らせん状になっている右の塔を登っていく。足場が動いていたり、いやなタイミングで敵が出現する。何度もトライしよう。

3 ホワイトドラゴンと対決

ラインハルトなら、部屋に入ってすぐに機械の根元に移動してしゃがみ攻撃が有効。キャリーは、一定方向に2回転ほど回って、ドラゴンを機械に巻き付けてしまうと攻撃しやすい。

火を吹く双頭のドラゴン

4 塔1Fで鍵を入手

仕掛けが作動して開いた鉄柵から、塔内部を降りて1Fへ。1Fの燭台を壊すと左塔の鍵を入手。左塔へ続く扉を開いて侵入。

5 左塔を登る

右塔と同じように塔を登っていくのだが、右塔よりも難度が高い。テクニックとしては、敵を一切無視して一度も止まらずに一気に駆け登ると、回転足場などのタイミングが合う。

回転足場で躊躇するのは危険

6 別邸中庭へ

左塔を登りきるとドラキュラ伯爵とのデモがある。その後、塔内部を降りて出口をでると別邸中庭へ。セーブを忘れずに

STAGE 3. 悪魔城別邸

ステージが始まっていきなりケルベロスと戦うという試練が待ち受ける。謎解き要素も多く、このステージから吸血鬼も登場。

1 ケルベロスと対決

ノーマル×3、ファイヤー×2、ゴースト×1の計6体が出現。壁を背にしてつっこんでくるのを迎撃するのが正攻法だ。

サブウェポンの斧やクロスも有効

2 噴水のアイテムをゲット

別邸前の噴水の上へは、夜の12時に出現する足場を利用する。

3 別邸1Fの吸血鬼と対決

別邸に入ると、吸血鬼が襲ってくる。噛まれると吸血鬼化して、ムチやエネボールが使用不能になる。近づきすぎるな!

4 薔薇園のローゼと会う

2Fの扉から行ける薔薇園に、午前3時〜午前5時までの間に入り、ローゼに会う。ローゼから書庫の鍵の情報を聞ける。

5 ビンセントから書庫の鍵を入手

2Fの客室にいるビンセントに会って話しかける。2回話しかけると書庫の鍵を入手することができる。

6 書庫で庭園の鍵を入手

書庫で迷路庭園の鍵を入手する。途中の食堂で吸血鬼と対戦する。迷路庭園に向かう前に、倉庫でセーブしておくとよい。

7 迷路庭園のマルスイベント

迷路庭園でマルスを見つけると、イベントが始まる。マルスを追いかければいいのだが、不死身の敵がいるのでかなり難しい。

マルスの足は速い。見失うな!

8 緑青の鍵入手→隠し地下室へ

マルスイベント終了後、燭台から鍵を入手できる。庭園内の扉から地下室へ進めるが、先ほどの不死身の敵がいるので要注意。

9 BOSS 吸血鬼

男性・女性の2人の吸血鬼と対決する。女性は、コウモリを放ってくるのでそちらにも注意しよう。基本的にヒットアンドアウェイが有効だが、聖水の直撃で大ダメージを与えられる。

吸血鬼化だけはさけたい

STAGE 4. 地下坑道(水路)

地下道を進んで悪魔城中心部へと向かっていくが、ラインハルトかキャリーかで進む道が異なるステージ。

ラインハルト・シュナイダー

1 地下坑道スタート

ラインハルトの場合は地下坑道を進むことになる。第2層からスタートするので、砕岩機をこえて昇降機で第1層へ降りる。

2 昇降機で再度第2層へ

上半身は女性、下半身はクモのアルケニー2体との戦闘を終え、水路に浮上する足場を渡って昇降機で第2層へ上がる。

3 ゴンドラに乗る

ゴンドラ乗り場で赤いゴンドラに乗る。ゴンドラ乗り換え位置で一度降りて、今度は青いゴンドラに乗り換える。

4 昇降機で第3層へ

ゴンドラ降り場から先に進み、昇降機で第3層に上がる。

5 太陽の扉を開いて城内へ侵入

昼（午前6時〜午後6時）の間だけ開けることができる太陽の扉から城内に進む。ここで扉を開くとローゼとのデモが始まる。

ローゼと再会するラインハルトだが…

キャリー・ベルナンデス

1 地下水路スタート

キャリーの場合は地下水路を、城内中心部に向けて進むことになる。水路の水は毒性が強く、落ちると一発死なので要注意。

2 リザードマン3体を倒し仕掛けを踏む

スタート地点に近い水流の前でリザードマンが3体出現。3体全てを倒すと、水流を止める仕掛けを踏むことができる。

3 鉄扉の仕掛けを踏む

足場が連続している地帯を渡り、鉄扉の仕掛けを踏む。鉄扉を開くと、鉄扉の奥にある水流の仕掛けを踏めるようになる。

4 水流の仕掛けを踏む

鉄扉の奥にある仕掛けを踏んで水流を止め、奥へ進む。

5 太陽の扉を開いて城内へ侵入

太陽の扉を開くとゴール。アクトリーセとのデモが始まり、いよいよ悪魔城中心部へと進むことになる。

キャリーを翻弄するアクトリーセ

STAGE 5. 悪魔城中心部

ついに悪魔城の内部へ進入する。このさきは、アクションの難度がかなり高くなってくる。慎重に…、大胆に…。

1 B1Fよりスタート

悪魔城のB1Fよりスタート。上階に上がる階段がある広い部屋には3人の吸血鬼がいて、コウモリを飛ばしてくる場合も。倒した後、2Fのリザードマンのいる部屋をぬけて3F-Aへ。

2 拷問部屋の鍵を入手

3F-Aの施呪術室にいるリザードマンに話しかけ、拷問部屋の鍵を手に入れる。部屋の扉から、隣のマジカルニトロ保管庫へ。

3 マジカルニトロを入手・運搬

マジカルニトロ保管庫で、マルスとのデモを見たら、マジカルニトロを入手し、3F-Aのひび割れ部分に設置する。

4 マジカルニトロをB1Fへ運搬

2Fに降りて歯車が回転する部屋をぬけて3F-Bに入り、保管庫でマジカルニトロを入手、B1Fのベヒーモスの部屋のひび割れに運ぶ。2Fの歯車に要注意。

歯車に触れると爆発してしまうのだ

5 マンドラゴラもどきを3Fに設置

B1Fの拷問部屋の棚にあるマンドラゴラもどきを入手。3F-Aにあるひび割れに設置すると、爆発が起こり図書室へ行ける。

6 惑星儀の間で封印を解除

図書室の本棚から惑星儀の部屋へいき、パズルを解いてB1Fの封印を解除する。パズルのヒントは各所にある女神像…。

7 マンドラゴラもどきをB1Fに設置

B1F拷問部屋でマンドラゴラもどきを再入手して、ベヒーモスの部屋のひび割れに設置。大爆発が起こり、水晶部屋に入れる。

8 水晶の魔力を解放する

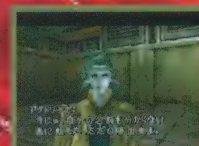
水晶を調べて水晶の魔力を解放する。セーブを忘れずに。

9 BOSS ベヒーモスと対決

水晶の魔力により蘇ったベヒーモス。突進とレーザーで攻撃してくる。下半身を中心に攻撃すると動きを止められる。聖水の直撃で多くの回復アイテムが。

攻撃力が高く一撃のダメージが大きい

10 BOSS ローゼorヴェルナンデスの戦士

B1Fの階段の部屋で、ラインハルトならローゼと、キャリーならヴェルナンデスの戦士と戦うことになる。部屋に入る前にセーブを忘れずに。

キャリーが戦うヴェルナンデスの戦士

11 昇降機に魔力を供給

2Fの昇降機のスイッチを入れ、魔力を供給する。

12 昇降機で5Fに上がる

昇降機に乗り5Fへ。ホワイトジュエルでセーブして、ラインハルトは決闘塔へ、キャリーは科学塔へと進む。

STAGE 6. 決闘塔・科学塔

ここから3ステージは、ラインハルトとキャリーは別々のステージへ進むことになる。それぞれの運命と宿命にしたがって…。

ラインハルト・シュナイダー

1 決闘塔スタート

第1闘技場に入り、天井に押しつぶされる前にワーパンサーを倒す。壁から出現するブロックをつたって天井へ登り、先へ進む。もと来た道をたどれば、悪魔城中心部5Fへ戻れる。

2 第2闘技場ワーウルフ

第2闘技場でワーウルフと対戦。天井に登り天井づたいに第3闘技場へ。途中で下に降りて第3闘技場をとばすこともできる。

3 第3闘技場ミノタウロス

第3闘技場に入った場合、ミノタウロスと対戦することになる。闘技場にでてくる敵は基本的に強いわけではないが、連続してでてくるのでなるべくダメージを受けないようにしよう。

続けては攻撃の繰り返しだ

4 第4闘技場ワータイガー

第4闘技場に入りワータイガーと戦う。壁に背をつけて戦うとダメージを受けにくい。倒して先に進めば次のステージへ。

キャリー・ベルナンデス

1 科学塔スタート

科学塔に入りベルトコンベア地帯を進んで、昇降機に乗る。

2 科学塔の鍵1を入手

あちこちに設置されている機銃をかいくぐって科学塔の鍵1を入手する。広いステージではないので、扉を順に調べていけば鍵を使う扉も見つかるはず。

エネボールで機銃を破壊していこう

3 科学塔の鍵2を入手

科学塔の鍵2を入手して先に進む。科学塔の扉3は、ステージの進行上無理に開ける必要はない。機銃とベルトコンベアに注意して先に進もう。

トゲのボックスは破壊することもできる

4 最上層から魔法塔へ

ブロックを登り最上階へ進む。セーブしてから魔法塔へ進もう。

STAGE 7. 処刑塔・魔法塔

ラインハルトは、数多くのトラップが待ち受ける処刑塔へ。キャリーは足場が不安定な魔法塔へと進む。

ラインハルト・シュナイダー

特に解かねばならない謎（必要アイテムなど）はない。とにかく道なりに進めばよいが、アクション的な難度は高い。タイミングを計ること、飛んでいる敵に注意することが攻略の鍵だ。

目の前のトラップだけでなくその奥にいる敵に注意

ひっこむ足場は先の足場とのタイミングを計ろう

キャリー・ベルナンデス

1 クリスタルAを破壊

氷のような見にくい足場や、現れては消える足場を進む。クリスタルAを破壊し、クリスタルBへと続く足場を上昇させる。が、この仕掛けを無視して直接クリスタルBへ行くことも可。

赤い足場は消えるので注意

2 クリスタルBを破壊

クリスタルBを破壊して足場を上昇させる。一定時間が過ぎると足場はもとの位置に戻ってしまうのである程度急ぐ必要がある。青い足場地帯をこえて、次のステージへ進む。

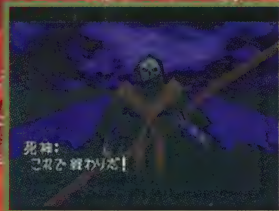
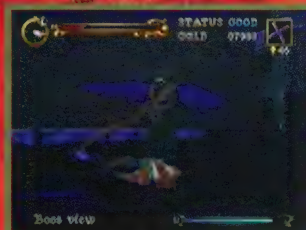
クリスタルを破壊して仕掛けを作動

STAGE 8. 柱時計の間

ラインハルトは処刑塔の屋上に、キャリーは魔法塔の屋上に上がり、それぞれのボス戦を迎えることになる。

ラインハルト・シュナイダー

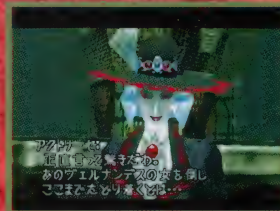
BOSS 死神

昇降機で処刑塔の屋上に上るとデモが始まり死神とのボス戦になる。遠い間合いから小さい鎌を投げつけ、近い間合いで手に持った大きな鎌で切りつけてくる。後半になると魔法陣から巨大な怪魚を召喚する。斧、クロスが有効だが、小鎌を避けつつジャンプ攻撃が基本。小鎌は攻撃で撃墜することもできる。

ラインハルトを死へいざなおうとする死神と対決する

小さな鎌を投げつけ、大きな鎌で切りつける。ジャンプ攻撃を

後半になると怪魚を召喚する。魔法陣が見えたら逃げよう

キャリー・ベルナンデス

BOSS アクトリーセ

魔法塔の屋上に出現する魔女アクトリーセとのボス戦。地面からのクリスタルと、レーザーで攻撃してくる。立ち止まると、その位置にクリスタルが出現してダメージを喰らうので、常に動き回ってエネボールを撃てばよい。ただし、アクトリーセがキラキラ光っているときは無敵状態。レーザーはジャンプなどでかわしていこう。

キャリーを利用しようとしていた魔女アクトリーセ

ガードしているクリスタルを破壊して本体を攻撃する

立ち止まっているとクリスタル攻撃を受けてしまう

STAGE 9. 時計塔

この時計塔をぬければいよいよ最終ステージへ。アスレチック要素のあるステージとしてはここが最後となる。

1 ステージスタート

ステージ8のボス戦に勝つと、2人共通の時計塔がスタート。

2 時計塔の鍵1を入手

時計塔の鍵1を入手して、出口の扉を開く。数ある歯車は常に動いており、回転を考慮して移動していく必要がある。とくに歯車同士がかみ合っている場所に巻き込まれると一発死なのだ。

巻き込まれて即死してしまう

3 連結部をぬけて第2塔へ

時計塔の扉1を入り連結部へ。ホワイトジュエルがあるので、ここで必ずセーブしていこう。部屋をでると第2の部屋へ。

4 時計塔の鍵2を入手

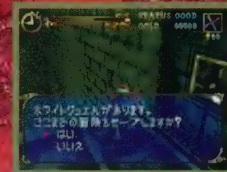
時計塔の鍵2を入手して出口へ。この部屋には「骨柱」が何体かいて火を吹いてくる。特に画面外からの攻撃に注意しよう。また、視点があまり変化しないのでジャンプ時に気をつけて。

出口のすぐ右に鍵がある

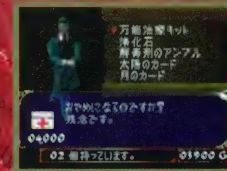
5 連結部をぬけて第3塔へ

時計塔の扉2から連結部をぬけて最後の部屋へ。ホワイトジュエルは、最後の部屋の出口付近にあるので、そこでセーブ。

6 時計塔の鍵3を入手

時計塔の鍵3を入手して出口へ。ここをぬけると最終ステージとなるので、床で手に入るサブウエポンを何にするかよく考えよう。ラインハルトならクロスか聖水がオススメ。

最終ステージ直前セーブを

7 レノンから最後の買い物

最後の部屋には契約書がある。ここが買い物のできる最後のポイントなので買いもらしがないように。回復アイテムを中心に買いだめしておきたいが、彼が悪魔であることを忘れずに…。

回復アイテムは特に重要だぞ

8 そして最終ステージ天守部へ…

そしていよいよ最終ステージへ。この未知なるステージは、自分の手で運命を切り開いて欲しい。果たして呪縛はとけるのか…。

実況GIスティブル

今日から君も調教

タイトル	実況GIスティブル
発売元	コナミ
発売日	4月28日
価格	7800円
	競走馬調教SLG
プレイ人数	1人
	コントローラパック対応

いよいよ来月からは春のGIクラシックが始まります。おウマさんに興味のある人は、64とGBのゲームの方でも盛り上がってみてはいかがでしょうか?

プレイヤーは調教師となって厩舎を運営するのだ!!

人気ジャンルとして確立した競走馬調教SLG。このゲームは、プレイヤーは調教師として参加することができるんだ。調教師とは馬主さんから預かったサラブレッドをレースに合わせて、勝てる馬に育てるというお仕事だ。つまり名馬の陰には名調教師がいるってこと。もちろんただ育てるだけではなく、その馬を預かる厩舎を運営するという仕事もあるので、馬はもちろん、人間関係も大切にしていかなきゃいけないんだ。詳しい内容は今月と来月号で紹介していくぞ。

調教のお仕事は馬と接するお仕事がメイン。でも厩舎内の人間関係も大事にしていかないと、いいお仕事はできそうもないからね

調教したサラブレッドがレースで勝つことができるかは、すべてプレイヤーの調教次第。GIで勝利できるような名馬を育てようね

セリ市でサラブレッドをセリおとすんだ!

プレイヤー自身がお金を使ってサラブレッドを購入するのではなくて、馬主さんがセリで落とした馬を育てるのがお仕事。なので、お金の概念にしばられることはないってこと。その分、楽に見ていられるかもね。それにしてもサラブレッドの金額って桁違いでしょ。こんなお値段の高いお馬さんを育てることになるって考えると緊張しちゃうよね。ケガなんかさせちゃったらエライことになるぞ。でもちゃんと調教してレースで勝てば、この何倍もの賞金がでるぞ。

こちらの画面ではセリ落とす値段がドル単位になっているよね。もしかしたら海外のサラブレッドも購入することができるのかもしれないね

億単位で取り引きされるサラブレッド。実際にラムタラという馬は46億で取引されたこともあるんだ。馬主さんも大変ですな

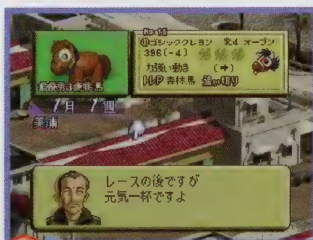
競馬。それは男のロマン。いや最近は女のロマンでもあり、トゲトゲが痛いのはマロンである。お馬さんたちが競馬場で必死に走っている姿を生で見るとそれはもう感動すること間違いなし。キムタクだって例えば競馬～と歌っている。そんな感動をゲームで味わえるのがこのソフトだ。64とGBでデータリンクも問題なし。オリジナル名馬を育てて、みんなで競い合って楽しもう。

師。名馬たくさん育てましょう!!

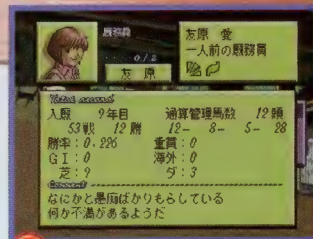
調教はきちんとスケジュールをたてよう!

お馬さんを調教するにもスケジュールに沿ったメニューの組立が大事になってくるんだ。各馬には自分の他に2人のスタッフがつく。彼らの仕事ぶりも大きく影響してくるかもしれないぞ。詳しい調教スケジュールや調教のメニューなどは来月号で紹介していくからね。

調教する馬は自分+2人でお世話

これは「ウッド」調教の画面

成果がいいかも一目でわかるぞ

人間関係がうまくいかないと……

実はお馬さん以上に大変なのが、厩舎内の人間関係。プレイヤーは厩舎の運営も任されているので、そこにたずさわるスタッフたちとの信頼関係をうまく築かないと、愛想を尽かされて仲間が去ってしまう。なんてこともあるんだ。そこらへんが結構大変かもね。

明るく元気な友原さんなのだが……

なんと、突然の辞職のお願いとは……

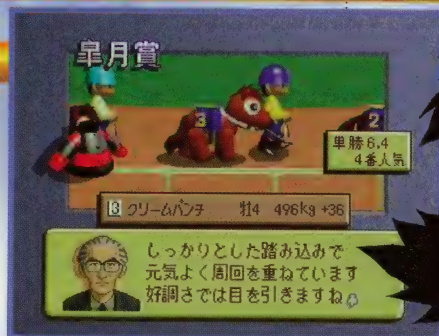
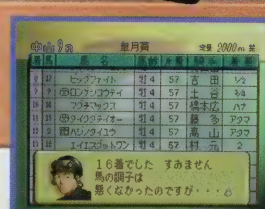
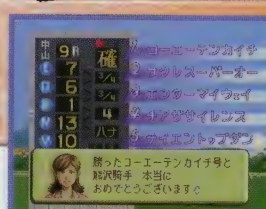
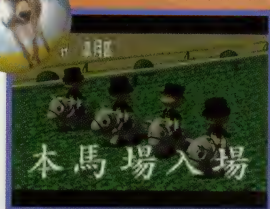
逆にこちらから解雇というシーンも

目指すはGI!クラッシックレース!!

馬主さんから預かったお馬さんを大切に調教していけば次に見えてくるのはレースでの勝利だ。勝つためには時として厳しい調教も必要になるかもしれない。それでもサラブレッドの世界では「勝ってナンボ」の世界なのだ。勝つために馬を育てる。それが君に課せられた目的なのだ。

牧場でのんびりしている馬を見ていると、ついつい甘やかしてやりたくなってしまうんだけど……。勝つために何をするかを考えないとね

GIで勝つことが夢だっちゅ～の

もちろん目指すのはGIレースでの優勝馬を育て上げることなんだけど、これぱっかりは、プレイヤー次第という訳にはいかないんだ。鞍上の騎手や、レース状況など様々な要素があるからね。でも、そのレースにベストな状態で仕上げるのが調教師の仕事。がんばりがいがあるってもんだよね。今回はGI皐月賞のゲーム画面を順を追って紹介していくことにしよう。早くこの場所に立ってみたいよね。

まずはパドック。その日の馬の状態がここで解説される。ベストに仕上げておけば大丈夫とは思うけど……

続いて本馬場入場。大観衆の前に初めてその走りをみせるぞ

鞍上の騎手には乗り方の指示も出せるぞ

いよいよレーススタート。育てた馬はどの辺に位置してる?

残念なことにレースで上位には食い込めなかった

騎手も残念そうだ。でもここでしょげてはいられない

愛情を持って馬を育てようね

そう、一番大事なのはこれ。ただレースに勝つためだけに育てるなんてのはダメだ。その馬に合った調教。その馬の持ち味をいかした調教を心がけていきたいよね。

64ドリーム編集部でもソフト発売以降には、何かしらの催し物を考えているので、ぜひみんなもプレイして楽しんでいこうじゃありませんか!!

種付けにより名馬の血統を絶やすな

早く実際にプレイしてみたいよね

64ドリーム競馬部in中山競馬場

『実況GIステイブル』発売記念と称して、64ドリーム編集部の競馬部の面々で中山競馬場に行ってきました。やや重の馬場のコンディションでしたが、各自7レースを消化して部長エンドー以外トントンな感じでした。でも実際に馬が走っているのを見ると感動するんだな。競走馬すべてに関わっている人たちに頭が下がります。この春は『GIステイブル』でそんな苦労を感じてみたいですな。来月はさらに詳しいソフト紹介をするのでお楽しみに。

また余裕のある面々ですが……部長エンドーどうした?!

タイトル	ポケットGIステイブル
発売元	コナミ
発売日	4月28日
価格	4500円
ジャンル	競走馬調教SLG
プレイ人数	1人
備考	カラーゲームボーイ対応 通信ケーブル対応 バッテリーバックアップ

GBも"馬"三昧なのです!!

●N64版オリジナルステークスへ登録可能!!

名馬を育てて友達とオリジナルステークスで勝負だ!!

GBでも『ステイブル』が楽しめるんだ

レース画面はこんな感じになるぞ

通常画面はこんな感じ。アイコンで選ぶ

そしてGBでも気軽に楽しめる『ステイブル』が登場。ここで育成した馬もパスワードでN64版オリジナルステークスに移動することができるんだ。これでさらに楽しめるぞ。

●GI牧場でお馬さんを育てよう!!

育成メニューはまだわからないんだけど、こんな楽しいミニゲームで育成させることもできそうなんだ。これなら、競馬を知らないユーザーでも、楽しくお馬さんを育てていけそうだよね。むしろ、こっちに熱中しちゃったりして。

引き運動ゲーム

お馬さんを引いて迷路状の道を歩くのかな

チキンレースゲーム

どっちが根性があるかを試せるみたいだね

走行練習ゲーム

これは騎手を乗せての走行ゲームみたいだ

牧草刈りゲーム

こんなユニークなゲームもあるみたいだよ

雪下ろしゲーム

これまた楽しそう。馬の表情がいいよね

通信でGBと、パスワードでN64でオリジナルステークスが遊べるんだ!

パスワードでN64へ移動する以外にも、通信ケーブルをつなげばGB同士でレースを楽しめる「オリジナルステークス」が遊べるぞ。育てた馬同士を戦わせてみよう。

牧場は何頭まで育てられるのかな

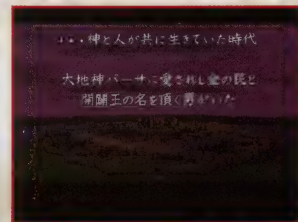
早くこんな画面がみてみたいよね

しばらくの間なりを潜めていた『オウガバトル3』の情報がついに復活。春発売に向けて開発陣がラストスパート段階へと突入したということだろう。シリーズ特有の荘厳な音楽や、美麗なグラフィック、かっこいい戦闘シーンなど、以前に紹介した頃に比べて磨きがかかっているのが分かる。かつてないほどの壮大な戦争がつづられる「OgreBattleSaga Episode VI」がまもなく語られる。

タイトル	オウガバトル3 Person of Lordly Caliber
発売元	クエスト
発売日	99年春
ジャンル	シミュレーションRPG
プレイ人数	1人用

北方(ほっぽう)の覇者(はしゃ)ローディス教国(きょうこく)とパラティヌス王国(おうこく)

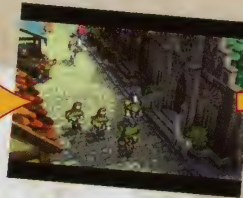
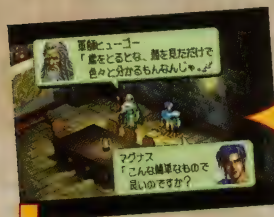
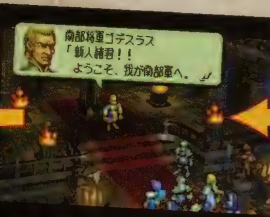
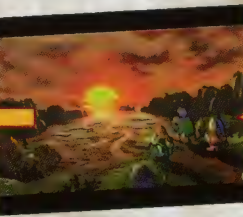
主人公(しゅじんこう)マグナス・ガラントは、イシュカ士官学校(しかんがっこう)を好成績(こうせいせき)で卒業(そつぎょう)し、自(みずか)ら志願(しがん)したパラティヌス王国南部軍(おうこくなんぶぐん)へ配属(はいぞく)される。中央(ちゅうおう)のエリートであるマグナスが、なぜ荒涼(こうりょう)とした南部地域(なんぶちいき)を選(えら)んだのかは定(さだ)かではない。が、ここで、軍師(ぐんし)として主人公(しゅじんこう)を助(たす)けてくれる指南(しなん)役(やく)のヒューゴー・ミラーや、血気盛(けっきさか)んなディオメデス・ラング、勝(か)ち気(き)な性(せい)格(かく)のレイア・シルヴィスらと出会(であ)うことになる。そして物語(ものがたり)は幕(まく)を開(あ)けるのだ。そんな序幕(じょまく)であるオープニングシーンの紹介(しょうかい)をしていこう。荘厳(そうごん)な音楽(おんがく)をお聞(き)かせできないが残念(ざんねん)だが…。

↑近年の情勢を説明するデモシーン

↑パラティヌスの伝説が語られる

オープニングシーン一挙大公開(いっきょだいこうかい)

↑だれかに別れを告げるマグナス

↑士官学校の修了式でパラメータが

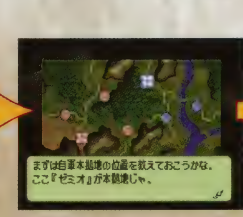
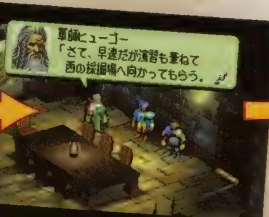
↑そして物語が幕を開ける

↑配属された南部へと向かう

↑マグナス一行は何日もかけて…

↑辺境の南部地域へと足を運んでいく

↑そしてついに南部へ到着

↑指南役のヒューゴーとの出会い

↑指令を受けてとある場所へ向かう

↑そして第1話がスタート

↑作戦会議が行われる

↑ディオはマグナスに対抗意識を

↑そして最初の選択が。ストーリーに関わる選択肢もあるが…

オウガバトルマメ知識(ちしき)・紋章(もんしょう)

ローディス教国紋章(きょうこくもんしょう)　パラティヌスを支配(しはい)する強大(きょうだい)な軍事大国(ぐんじたいこく)ローディス。多神教(たしんきょう)が多(おお)い時代(じだい)に、太陽神(たいようしん)を唯一(ゆいいつ)とする宗教国家(しゅうきょうこっか)のかたくなで重厚(じゅうこう)な紋章(もんしょう)。

冥煌騎士団紋章(めいこうきしだんもんしょう)　竜心王(りゅうしんおう)（ドラゴンハーティド）の異名(いみょう)を持(も)つリチャード・グレンデル率(ひき)いる騎士団章(きしだんしょう)。ローディス最高位(さいこうい)の16騎士団(きしだん)のひとつ。

パラティヌス王国紋章(おうこくもんしょう)　大地神(だいちしん)バーサの加護(かご)を受(う)けていると言(い)われる国(くに)の紋章(もんしょう)。かつての王(おう)がバーサよりザクロを与(あた)えられたという伝承(でんしょう)をシンボル化(か)した。

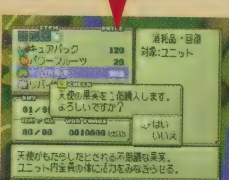
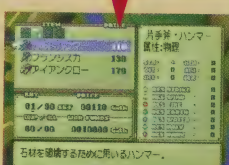
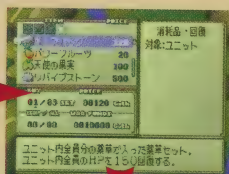
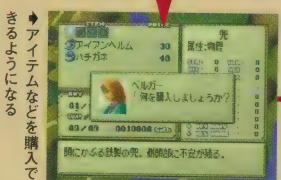
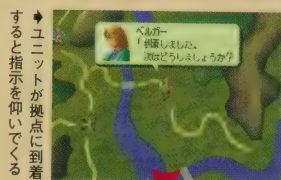
フィールドの「ショップ」や「埋もれた財宝」

1 ショップ

戦場となるフィールドの拠点で、拠点の情報画面に店マークのある場所にはショップが存在する。ユニットをそこに差し向ければ、装備品や消耗品を購入することができる。

➡ユニットが拠点に到着すると指示を仰いでくる

➡メニューアイコンを表示してショップを選択

➡アイテムなどを購入できるようになる

➡回復系の消耗アイテムは買いだめしておきたい

➡必要に応じて上位の装備品を買っていこう

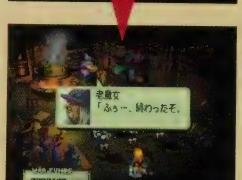
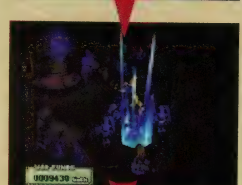
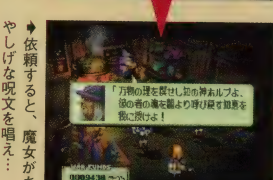
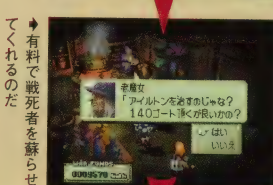
➡ユニット単位でアイテムが補充される

2 魔女の館

ショップと同様に、拠点の情報画面にあやしげな建物のマークがある場所には魔女の館がある。ここに行けば、戦死してしまった者を有料で蘇らせてくれる。何かとお世話になる場所だろう。

➡ユニットに戦死者がでたら魔女の館へ

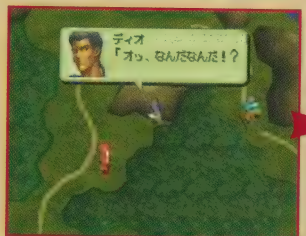
➡有料で戦死者を蘇らせてくれるのだ

➡依頼すると、魔女があやしげな呪文を唱え…

➡呪文の効果で死者の魂が呼び戻される

➡光の中から死者が復活する

➡めでたしめでたし。見事戦線復帰です

3 埋もれた財宝

一見なんにもない場所を行軍していると、突然アイテム発見の報告を受けることがある。いつか誰かが落とした物、あるいは誰かが意図的に隠した「埋もれた財宝」である。それは、装備品だったり消耗品だったり、時には他では決して手に入れることができないとても貴重なアイテムであったりする。これはオウガバトルシリーズではおなじみのシステムで、見つけられるかどうかは、プレイヤーとユニットの運次第なのだ。

⬆行軍している最中に突然何かを見つけることが。ディオはなにかを見つけたようだ

⬆どうやらバルタンに必要な装備品ハチガネが発見されたようだ

初期装備は編成画面で

『オウガ3』では、クラスごとに装備するアイテムが決まっている。つまり、別のクラスに転職するためには、一定のステータス条件とそのクラスに必要な初期装備品が必要となる。そのため、初期装備に関しては編成画面内で「セットで購入」できるようになっている。ただし、ここで購入できる装備は、そのクラスの必要最低限の装備なので、必要に応じてショップで上位の装備品を購入し、ステータスアップを図る必要がある。

⬆ショップに出向かなくても、編成画面で装備品を購入できる

⬆クラスチェンジに必要な装備が足りなくても、ここで購入することができる

これが楽しい！ユニット編成の基本

ゲームは、自軍の軍団を自分なりに編成→ワールドマップで戦場へ移動→フィールドマップでの戦闘、という流れになっている。フィールドマップでは、ユニット（最大5人のキャラクターで構成される小隊）を自軍本拠地から進軍させ、敵本拠地の占領などを目指す。フィールドで戦闘を行う時に、ユニットにどんなに能力の高いキャラがいても、相性のいいメンバーと効果的なフォーメーションを組まなければその真価を発揮することができない。故に自軍のキャラの力を存分に発揮させ、戦局を有利に運ぶための編成が楽しいのだ。

⬆キャラ配置で攻撃内容も変化してくる

⬆前面に防御力の高いキャラを配置したりする

ユニットを作る

フィールドに出撃するには、必ず編成画面でユニットを組まなければならない。序盤では、マグナス達はすでにユニットを組んでいるが、仲間が増えたりクラスチェンジしたりすると、新ユニットを組むことになる。

⬆ユニット間でキャラの交換もできる

フォーメーションを整える

キャラクターは、ユニットのどの列（前衛・中衛・後衛）に配置するかによって攻撃方法が異なる。例えば、ファイターは前衛なら2回攻撃するが、中衛・後衛だと1回だけ。より有効なフォーメーションを整えよう。

⬆キャラ特性を考えてフォーメーションを

アイテムを持たす

体力回復、疲労回復などの消耗アイテムは、ユニットごとに持たせなければ戦場で使用することができない。ゲームスタート時には何も持っていないので、ショップで買うなどしてアイテムを補充する必要がある。

⬆編成画面で確認することができる

クラスチェンジ

キャラクターのレベルが上がるなどして、一定のパラメータ条件を満たすと、別のクラスに転職する事ができる。その場合、編成画面でクラスチェンジに必要な装備品を購入して、随時チェンジしていくことになる。

⬆育てたキャラが転職するのは楽しいぞ

フィールドでのフォーメーション変更

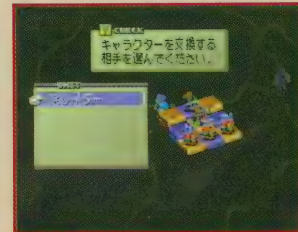
出撃してみたものの、思うように力を発揮できなかったり、戦死者がでたりした場合、とりあえずフォーメーションを変更するのも手。派遣中は、いつでも変更することができる。

⬆うまくいかないと思ったら、部隊コマンドを呼び出して変更しよう

⬆そのユニットのフォーメーションを変更することができる

フィールドでのユニット同士のカスタマイズ

派遣中のユニットは、メンバーやアイテムの変更をすることはできない。しかし、他のユニットと拠点で待ち合わせして、メンバーの交換や、アイテムの受け渡しを行うことができる。

⬆ひとつの拠点に複数のユニットがいる場合、アイテム交換が選択できる

⬆ユニットとアイテムの交換ができる。補給を受けてからボスに挑むこともできる

圧倒的な破壊力を持つ竜言語魔法

『タクティクス オウガ』に登場し、圧倒的な破壊力を誇った竜言語魔法。エレメントにもアラインメントにも属さない第7の魔法種。古代の高等竜人達が築き上げた幻の魔導書に封じ込められていて、一度その力を解放すれば、敵ユニット全体に大ダメージを与えることができる。どこで手にはいるかは謎だが、アニヒレーションやメテオストライクは比較的はやい時期に手にはいるかも知れない…。

◆ぜひとも前線に参加するユニットに持たせておきたい

◆魔導書を持てるクラスなら、誰でも行使することができる

Tempest テンペスト

◇ 一瞬のうちに大量の雷雲を呼び寄せ、激しい雷雨を巻き起こす。強烈な閃光とともに落ちるイカズチは敵ユニット全員に致命的なダメージを与える

◆暴風雨の意味を持つテンペスト

◆辺り一帯が厚い雷雲で覆われる

◆強烈な閃光を発してイカズチが落ちる

◆そのダメージは致命的なのだ

Annihilation アニヒレーション

◇ 地中深くから大地の熱エネルギーを束ねて巻き上げ、上空から炎の雨を降らせる魔法。爆破的な熱量を帯びた雨粒は、敵ユニット全員を激しく焼きながら地中に鋭く突き刺さる

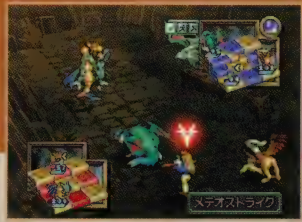
◆地中の大地エネルギーを巻き上げる

◆その熱が一カ所に集まり始め

◆天へと向かって登っていく

◆熱の雨が敵ユニットの頭上に降り注ぐ

Meteor Strike メテオストライク

◇ 数多くの隕石が天空から呼び寄せられ、次々と敵めがけて落ちてゆく。最後に落ちる超巨大な隕石が地面にふれるころには、敵ユニット全員が大ダメージを受けていることだろう

◆ソーサレスがメテオストライクを行使

◆天空からいくつもの隕石が落ちてくる

◆最後には巨大な隕石が落下して…

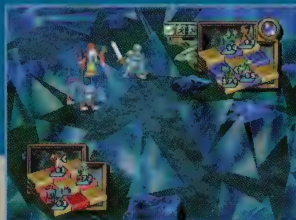
◆大爆発を起こすのだ

White Mute ホワイトミュート

◇ 空気中の水分を瞬時に凍らせて急激な冷気で敵にダメージを与える魔法。たとえ寒さに強いモンスターでも、どんなに厚い毛皮をまとった豪の者でもその威力の前に無傷ではいられない

◆竜言語魔法を発動すると味方は避難する

◆空気中の冷気がどんどん冷却され

◆一瞬のうちに凍り付いてしまう

◆寒さに強い敵もダメージを受けてしまう

アンデッドクラス「ヴァンパイア」の特性

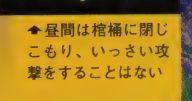
通常とは異なるクラスチェンジの仕方をする転生クラスのアンデッド。以前お伝えしたとおり、人間ユニットが死亡すると一定確率でゾンビになり、ゾンビが炎系魔法を受けると肉体を焼かれてスケルトンになる。そして、魔法により骨まで分解されると、魂だけが残ったゴーストに転生する。ただし、同じ転生クラスのヴァンパイアは、他のアンデッドとは異なり、特殊アイテムで転生するという特徴を持つ。夜行性の闇の眷属であるヴァンパイアは、不死身の肉体と強大な魔力を持つが、昼間は棺桶に閉じこもってしまう。

【アンデッドの系統】

↑夜間は、敵の体力を奪い取るライフフォースを使う

↓血を吸い取り自分の体力を回復する闇の攻撃だ

↑昼間は棺桶に閉じこもり、いっさい攻撃をすることはない

↓棺桶に入っていると、敵の攻撃に対する耐久値が上がる

新着クラス紹介

今までも、数十種類もあるクラスの一部は紹介してきたが、今月も新たに届いたクラスを紹介しよう。クラスの特性をつかんで上手く編成を行いたい。

←ここで紹介するスフィンクスが敵の後衛に配置されているのが分かる

スフィンクス

ワシの翼をもち、上半身が女性、下半身がライオンの合成魔獣。魔導書なしで魔法を行使でき、3種類の魔法から、敵に対して最も有効なものを発動。

グリフォン

ワシとライオンの合成魔獣。飛行能力を持ち、後衛に配置することで、風系特殊攻撃の「ウィンドショット」を放つことができる。

オピニンクス

ライオン、ワシ、クマからなる合成魔獣で、グリフォンの上位クラス。攻撃範囲の広い風系攻撃魔法「ウィンドストーム」を行使できる。

ヘルハウンド

稲妻とともに現れると伝えられる、双頭の巨大魔犬。凶暴な性質で獲物を食いちぎる。前衛に配置すると3回の攻撃を与えることができる。

ケルベロス

ヘルハウンドの上位クラスで、地獄の門番と恐れられる3つ首の魔犬。後衛配置で、ダメージと眠りの効果を与える暗黒系魔法「メズマライズ」を行使。

ソーサレス

女性の魔法使い系クラス。装備された魔導書を用い様々な魔法を行使する。補助系魔法を行使するウィッチに対し、攻撃系魔法を行使するクラス。

セイレーン

妖艶な姿と高い知識を備えた女性魔法使いのマスタークラス。ソーサレスの上位クラスで、広範囲に影響を及ぼす魔法を行使することができる。

残酷な天使のテーゼ

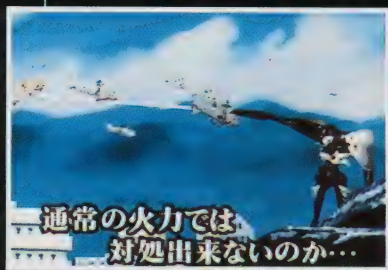
次元波動超弦励起縮退半径跳躍重力波超光速航法

イブマーちゃん、萌へ萌へ

ヤシ作戦

新世紀 EVANGELION エヴァンゲリオン

私の代わりは、あと8人もいるんだ

人類補完計画

あっ、エビちゅ!

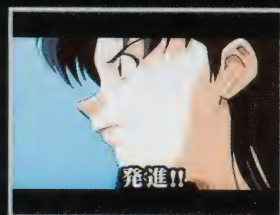
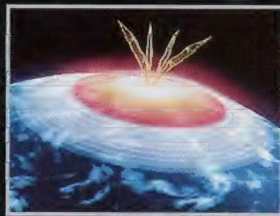
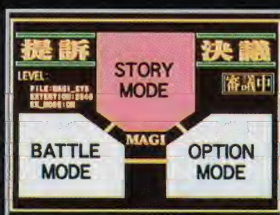
飛鳥五郎という男を殺したのは、お前か?

問題ない、予定通りだ

ゴ○ラとジェットアローンでパンチ! パンチ! パンチ!

タイトル	新世紀エヴァンゲリオン
発売元	バンダイ・ガイナックス
発売日	99年5月下旬
価格	8800円
容量	256M
ジャンル	ミッションクリア型アクション
プレイ人数	1人用
備考	振動パック対応

今月は、サービスサービスっ!で4ページ!!

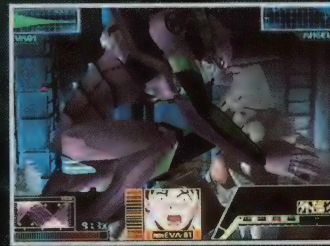
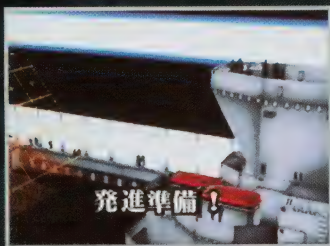
全国のエヴァファンのみなさん、ばーむくーへん!? (←ここで「あんた、バカぁ?」と突っ込みを入れるのが正しい読み方)。今月はお待ちかねのエヴァ最新情報を大公開しちゃうぞ! プレゼントもあるぞ!

←わあーい、ミサトさんだぁー。俺、ファンなんだよ実は♥

←アニメ版に忠実なデモ画面も入るのだ

←モード選択にはマギシステムを使うのだ(笑)

『エヴァ』はこんなゲームだっ!

N64の『新世紀エヴァンゲリオン』は、原作を忠実に再現したミッションクリア型のアクションゲームだ。パイロットとエヴァのシンクロ率が高くないとまともに動かなかったり、戦闘中にミサトさんからの通信が入ったり、アンビリカルケーブルが切れると行動時間に制限があったりと、まるで本当にエヴァを動かしているような気分になれるぞ。

➡戦闘中はパイロットの状態や、通信で入ってくる指示に気をつけよう

これまでのミッションをもう一度

こっちのページでは、今まで紹介したステージについて簡単にまとめておこう。ちなみに今まで紹介したのはステージ1と2だよね。それじゃ、ステージそれぞれについて見てみよう。テレビのほうでも総集編ってあったし、たまにはいいよね。

MISSION 1

使徒襲来
第3使徒サキエル登場

もちろん、アニメ版の第1話を再現したステージ。出てくる使徒は、毎度おなじみ「サキエル」だ。NERV本部に向かうサキエルを初号機で迎撃しよう。

◆キックがうなる！　シンジくんも叫ぶ！

◆サキエルのATフィールドを破る初号機

◆コアから光が！　やっつけたか？

暴走

MISSION 2

鳴らない、電話
第4使徒シャムシエル登場

サキエルを倒してから3週間後、こんどは第4の使徒「シャムシエル」が第3新東京市に迫る。シャムシエルは光る触手で初号機を攻撃してくるぞ！こっちも思いっきりプログナイフで攻撃してやるんだっ！

◆シャムシエルが第3新東京市に迫る！

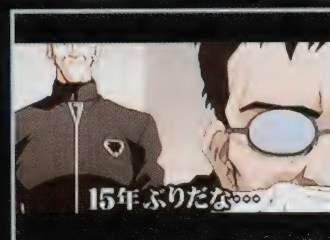
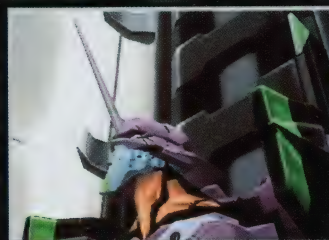
◆ぶんなげられる初号機。あっちゃ～やばいか？

◆山の中腹で完全に転倒状態の初号機

◆あれ？もしかしてこの辺にトウジとケンスケがいるんじゃ？

◆プログナイフを抜いてシャムシエルに突進だ！

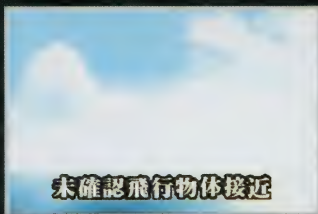
こんなところにこだわりの演出が…

とにかくこのゲーム、ストーリーから何から原作を忠実に再現しようとしている。だもんで、あっちこっちに原作を見た人ならおもわず嬉しくなってしまうような演出があったりするのだ。その辺りをちょこっと紹介してみよう。やっぱり原作つきのゲームはこれがないとね！

◆碇指令、冬月副指令のおじさんコンビ。もちろん登場するわけです

◆ワンダバ魂あふれる初号機の発進シーン

◆もちろん、プログナイフは肩に収納されているのだ

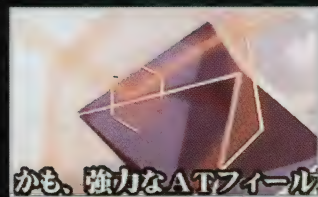
決戦、第3新東京市

MISSION 3

ここまでのミッションでは、初号機の近接戦闘で使徒を倒してきたが、このミッションで登場する「ラミエル」には、エヴァでも近づくことができない。そこで長々距離からの狙い撃ちで使徒を撃滅しなければならない。いままでとはかなり違った戦い方になりそうだね。さらに、このステージでは、「ファーストチルドレン」綾波レイの乗った零号機が登場して、シールドを構えて初号機をサポートしてくれるぞ。

あ、綾波いっ!!

第5の使徒ラミエル

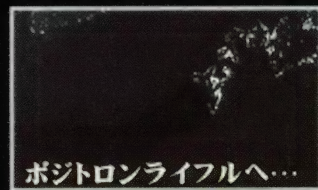
空中で強力なAT フィールドを張りながらNERV 本部に近づいてきた使徒。一定範囲内に入った敵を自動的に排除する。その攻撃力はEVA ですら寄せ付けないほどだ。さて、どう戦うか?

⬆NERVの誇る最新鋭やられメカのみなさん(涙)

⬆ほとんどの攻撃は全く通用しない

⬅やばい! 攻撃されたか?

「ヤシマ作戦」発動

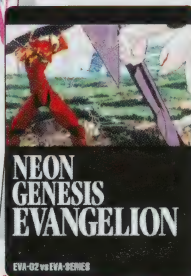
「攻守ともにほぼパーペキ」なラミエルを倒すため、ポジトロンライフルによる長々距離からの直接攻撃という作戦が立てられ、「ヤシマ作戦」と名付けられた。果たしてこの作戦はうまくいくのだろうか?

⬆ミサトさんが碇指令に作戦を提案する

⬆日本中の電力がライフルに集められた!

⬅げっーラミエルがこっちを狙ってる?

カードプレゼント 第2弾!!

98年12月号に続いて、今回も「東京ゲームショウ春」で配られた、カードダスのスペシャルカードを50名にプレゼントしちゃいます。前回のカード、このカード、そしてゲームのパッケージに同梱される3種類を合わせて、スペシャルカードをコンプリートしちゃおう!

⬆このチャンスを逃すと、もう手に入らないかも?

今回のカードは綾波だっ!

応募方法

ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を書いて、下のあて先まで…

〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
共同ビル2号館
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「エヴァカード、チャーシュー抜き」係まで

人の造りしもの…

MISSION 4

ジェットアローン制御不能！

日本重化学工業共同体が開発した人型兵器ジェットアローンが完成披露記念パーティーで突然制御不能に陥った！このままでは原子炉が炉心融解を起こしてしまう！

◀輸送機で運ばれる初号機

◀空中で切り放しだ！ 無茶するなぁ〜

その前にジェットアローンを止めるため、初号機が緊急発進する。はたして、初号機とミサトは人口密集地に入る前にジェットアローンを止めることができるのか！

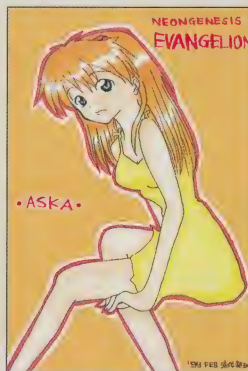
原作では、初号機がJAを押さえ込んでる間にミサトが中に入り込み、緊急停止コマンドを打ち込んで止めようとするのだが、ゲームではいったいどんな感じになるんだろう？まさかプレイヤーはミサトを操作して制御棒を押し込むとか…？

▲走る初号機！ JAに追いつくか！

▲ひたすら追う初号機。 逃げる（？）JA

▲捕まえた！ ミサトさんを背中にとりつけろ！

イラスト補完機構

といういうわけで、ここでは「しんえいたい」や「カードプレゼント」あてに届いたイラストを紹介します。これからも機会があればこんなコーナーを作りたいので、もしよかったら「EVAイラスト補完機構」までイラストを送ってね！

▲埼玉県／涼代都和

▲北海道／ぺちょん

▶徳島県／Yoshie

◀東京都／カイカ

▼神奈川県／水口ひかり

日本一無責任なエヴァ用語集2

●**プラグスーツ**
エヴァを操縦するときに着るパイロットスーツ。衝撃や熱などに強いらしい。

●**エビちゅビール**
ミサトさんの愛飲するビール。もちろん元ネタは「エビスビール」＋マンガの「おるちゅばん エビちゅ」。ちなみにミサトさんいわく「日本人の朝はごはん、味噌汁、それにお酒」と決まっているのだそうである。その意見には賛成。特に最後のやつ。

●**ペンペン**
ミサトさんが飼っている温泉ペンギン。背中に妙な機械を背負ってるんだけど、あれってなんだったんだろう？

●**イブマー**
NERV本部のオペレーター「伊吹マヤ」のこと。ゲロはいたり○○(←劇場版完結編を見るとわかる)だったりするけど、とってもカワイイのですべて問題なし。

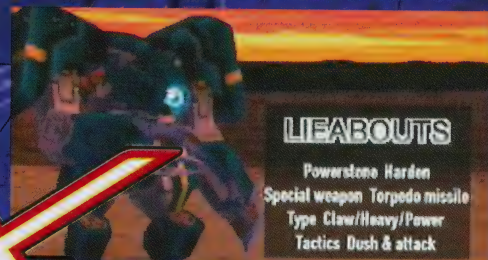
オレとエヴァ（つーかミサトさん）

エヴァが始まる前日、オレは友人の家で昼間っから飲んだくれていた。「そういえば『エヴァンゲリオン』って明日からだな」。「なんじゃ、そりゃ？」「ああ、ガイナックスの新作だよ」。オレは「トップをねらえ！」や「ふしぎの海のナディア」の大ファンだったので、翌日は外に一歩もでずに愛機PC9801DXで「電脳学園」をやりながら6時30分を待った。始まってからの感想は「ミ、ミサトさん、かっこいい…（赤面）」。

その日から1年間、オレは何があろーと水曜6時30分には家に帰り、エヴァを見続けた。後にオレはミサトさんファンからアスカラブラブを経てマヤちゃん萌え萌えに転ぶに至るが、それはまた、別のお話…。

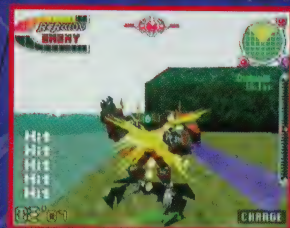
もっちー
自称「編集部じゃ2番目」のオタク。1番目が誰かは秘密事項。

ラストレジオン UX
LASTLEGION UX

LIEABOUTS
Powerstone Harden
Special weapon Torpedo missile
Type Claw/Heavy/Power
Tactics Dush & attack

タイトル	ラストレジオンUX
発売元	ハドソン
発売日	5月28日
価格	6800円
容量	96M
ジャンル	3Dロボット格闘アクション
プレイ人数	1～2人用
備考	振動パック対応

白熱のロボットバトルゲーム 急・速・接・近！

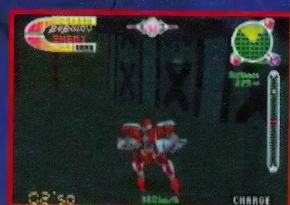
ステージ1～3とレジオン6機を紹介だ！

さて、今月も3Dロボット格闘ゲーム『ラストレジオンUX』の最新情報をお伝えしよう。今回は、最初の3つのステージの紹介、そして最初から使えるレジオン6機それぞれについて紹介していくぞ！

STAGE 1 ディーポイント

山、森、そして切り立った谷という天然の要害に守られたステージ。ここに、「ライトレイド」軍の主要基地がある。基地はカモフラージュされており地表に目立つ施設はないが、格納庫に向かうハッチが大きく開かれており、そこから基地内に進入することができる。

↑下から飛び出てきた敵に一撃！

STAGE 2 セントラルブレイン

主人公の所属する「UNION Ⅳ」の時空転移要塞（タイムワープができる施設）。このステージの目的は侵入した敵レジオンを撃破することだ。基地は離発着場や倉庫などの建物で構成され、建物の上でも戦えるぞ。また、このステージはゲーム中唯一の夜戦ステージだ。

↑見てのとおり、結構でかい建物があるのだ

STAGE 3 ウォーターフォール

主人公が時空転移して4000万年前の過去にさかのぼり、最初に訪れるステージで、別名「幽閉の楽園」。その名のとおり、周りをそびえ立つ岩山にかこまれており、その頂上からは滝が流れている。この滝は、そのまま川になってステージ中央を流れているぞ。

↑川の中で戦うこともできるぞ

レジオン6機種を一挙に紹介！

ここでは、最初に選ぶことのできる6体のレジオンについて、それぞれの機体の特徴、そして装備されている「パワーストーン」について紹介しておこう。ちなみにパワーストーンというのはレジオンのエネルギー源になる鉱石のことだ。それぞれのパワーストーンには火・水・風・地のどれかの属性があり、そして「パワーストーン攻撃」も機体によって違っているぞ。

レジオンFIGHT! READY GO!

ベバイオン

レジオン初代機兵として開発された汎用機。とにかくバランスを重視した設計となっている。特殊武器は手榴弾タイプの「PLST－C ボム」で、相手に的確にダメージを与えることができる。

POWER STONE ブレイズ

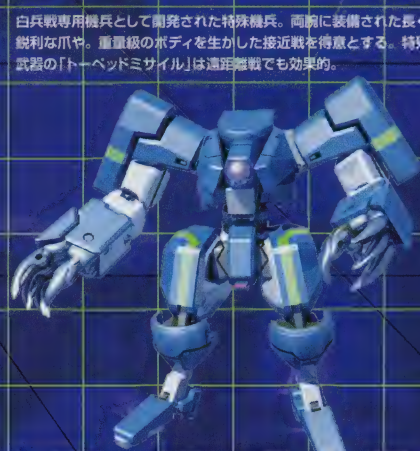
「火」の属性を持ったパワーストーン。攻撃の命中率を高めるため、発射されると中心の核から左右に分散する「3ウェイ方式」となっている。

ゲイレバイン

名前の意味は「疾風の稲妻」。ボディパーツに軽く強力な新素材を採用。このため機動力に優れている。特殊武器は手榴弾タイプの「3WAYボム」。命中率が高く、広範囲の敵を捕らえることができる。

POWER STONE スパイダー

「地」の属性を持ったパワーストーン。攻撃の威力はそれほど高くないが、パワーが回復しやすいため、長期戦に有利な面を持つ。

ライアバウツ

白兵戦専用機兵として開発された特殊機兵。両腕に装備された長く鋭利な爪や。重量級のボディを生かした接近戦を得意とする。特殊武器の「トーペッドミサイル」は遠距離戦でも効果的。

POWER STONE ハードン

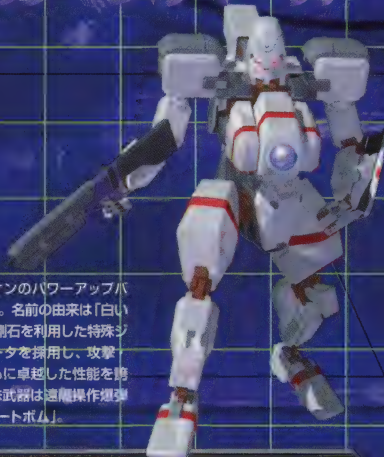
「地」の属性を持ったパワーストーン。巨大な硬質円球を高速で打ち出し、相手にぶつけるという過激な攻撃を行う。

ノルフテ

初めて移動方法として「浮遊式」を採用した機体。このため、機動力と安定性は6機種の中で最高。特殊武器として追尾センサー搭載の攻撃ビット「スプレッドホーミング」を搭載している。

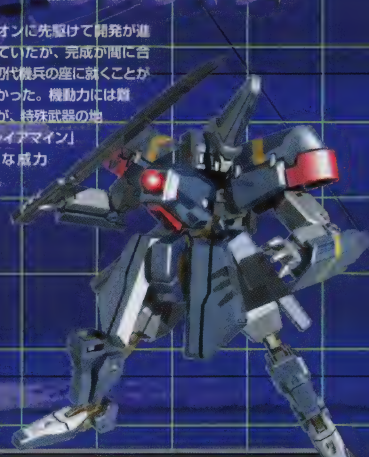
POWER STONE オムニバス

「火」の属性を持ったパワーストーン。射出と同時に光線となり、四方に分散して、あちこちから「時間差攻撃」を行う。

ヴァイスティーガ

ベバイオンのパワーアップバージョン。名前の由来は「白い虎」。金剛石を利用した特殊ジェネレータを採用し、攻撃・防御ともに卓越した性能を誇る。特殊武器は遠隔操作爆弾の「リモートボム」。

POWER STONE プラズマ

「風」の属性を持ったパワーストーン。空気中に超伝導を引き起こすことにより、光の反射角を変化させ、姿を隠すことができる。

ジャンキス

ベバイオンに先駆けて開発が進められていたが、完成が間に合わず、初代機兵の座に就くことができなかった。機動力には難があるが、特殊武器の地雷弾「レイアマイン」は強大な威力を持つ。

POWER STONE ブレード

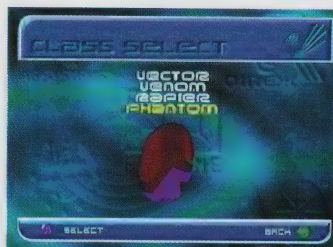
「風」の属性を持つパワーストーン。大気中の圧力を急激に変化させ、巨大なカマイタチを発生させることができる。

ワイプアウト64

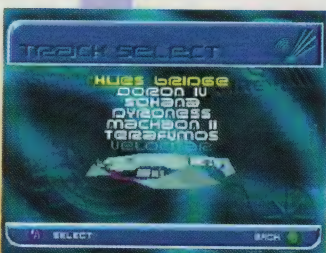
タイトル	ワイプアウト64	容量	64M
発売元	ココナッツジャパンエンターテイメント	ジャンル	反重力レースゲーム
発売日	4月	プレイ人数	1～4人用
価格	7980円	備考	振動パック・コントローラパック対応

発売日が少し延びてしまったけど、もうすぐN64随一の超高速レースゲームが遊べるぞ!

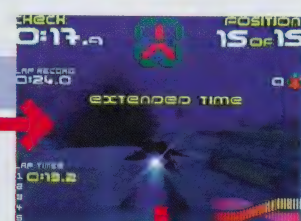
前半の3ステージを攻略!

このゲームは初級から超上級の4段階の「クラス」によってレースが行われる。初級はスピードが遅いためどのコースでも苦労せずにクリアできるが、超上級になると凄いスピードになるため、簡単なコースでもライン取りを考えないとすぐ壁に激突してしまう。そこで今月は超上級をクリアするための、前半3ステージを攻略しよう。

◆「クラス」はこの4段階だ。クラスが上がるごとに周回数も増えていく

◆超上級クラスでは、ステージ1ですらノーミスで周回することは難しい

STAGE1 KLIES BRIDGE

氷山地帯を駆け抜ける、最も単純なレイアウトのステージだ。急なコーナーは無いものの、複合・S字コーナーがあるため、超上級クラスになると決して簡単ではないのだ。常にイン側ギリギリのラインを取るように心がけて走ろう。

◆最初のトンネルを抜ける。この程度でもヘタすると激突する

◆もうこの時点から左へと曲がり始めないと壁にぶつかるのだ

◆2つめのトンネル内部は見通しが悪く、ステージ一番の難所

◆トンネルを抜ければS字。直線的なラインを取って抜けよう

◆サイドにフェンスが出てきはじめると、ゴール地点は近いぞ

STAGE2 QORON IV

古代遺跡のコースで、長い坂やガケも出現する。ただ、コーナーは比較的カンタンなものが多いので、このステージで手こずっているようでは練習が足りないぞ。このステージでは、アクセルを離して減速するテクニックを覚えよう。

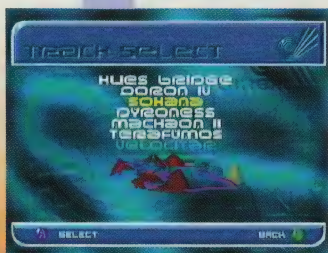
◆しばらくはフェンス状のコースが続くけど、まだまだ簡単だ

◆化石風のアーチが見える地点はハイスピードで駆け抜けよう

◆崖からのジャンプ中はマシン操作がしにくいので注意しよう

◆ジャンプ後はS字が続く。ここはアクセルを離して減速する

◆ゴール地点前には、後がキツくなる長い左コーナーがあるぞ

STAGE3 SOKANA

活発な火山地帯のコースで、コーナーがキツく起伏も激しいため、超上級クラスではかなり難しくなっている。このコースでは、左右のエアブレーキを使いつつ急なコーナーを曲がる練習をしよう。この先はドンドン難しくなってくるぞ。

◆1コーナーからこんなにキツい。右エアブレーキは必須だぞ

◆しばらくカーブが続くが、ここはアクセルを離して抜けよう

◆スタンドの後は再びキツい。もちろんエアブレーキで曲がる

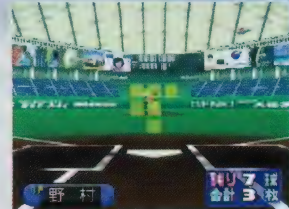
◆崖からの大ジャンプは、なるべくコース右側ギリギリに着地

◆終盤にある長い左コーナーは特に減速せずに曲がりきれるぞ

タイトル	超空間ナイタープロ野球キング2	容量	128M
発売元	イマジニア	ジャンル	スポーツゲーム（野球）
発売日	3月19日より発売中	プレイ人数	1〜4人用
価格	6800円	備考	振動パック・コントローラパック対応

開幕前から『プロキン2』で盛り上がろう！

3月19日にめでたく発売となった『プロキン2』。プロ野球のオープン戦もほぼ終わり、待望の開幕に向けて期待がふくらむけど、一足お先にゲームでプロ野球を楽しもう。「ニッポン放送ショウアップナイター」でお馴染みの、松本秀夫アナウンサーによる実況付きだし、2人対戦はもちろん、4人で協力しあってCOMチームとの試合も楽しめる。ミニゲームもタップリあるし、これは盛り上がるぞ！

◆4人いっぺんに試合に参加できるので、みんなで楽しく遊べるぞ

◆「ストラックアウト」などの気軽に遊べるミニゲームもある

登録選手の中からベンチ入り選手を決めよう

『プロキン2』の選手は各チーム40名、データは98年度終了時点の成績がバッチリ収録されているのだ。でも、全ての選手を試合で使えるわけではなく、スタメン・ベンチの選手だけしか試合に出せないぞ。だから出したい選手が2軍にいるならば、スタメン・ベンチの選手と入れ替えよう。能力の高い選手を優先的に使うのがキホンだけど、少々能力が劣る選手でも調子が良ければ、調子の悪い1軍選手と入れ替えて、ドンドン使ってみることをオススメするぞ。

選手の調子

絶好調!! 今日のヒーローはこの選手に決まりだ！

好調！ 大事な場面で起用すると活躍してくれそうだ

ふつう。いつもの能力を発揮してくれるだろう

不調。試合では期待を裏切られるかもしれない

絶不調。試合には出さない方が良さそうだ…

◆好調のバッターは思い切って上位打順で使うのもオススメ

◆不調の投手を先発で起用するのは止めておいた方が無難だ

◆試合中はデッドボールで選手がケガをすることもあるので、打撃の能力だけではなく、守備位置にも気をくばったベンチ入りメンバーにするよう心がけよう。特にキャッチャーは控えを2人入れておいた方がいいぞ

勝つための試合運び

ボールを投げて打つだけではなく、小技やちょっと卑怯な技も試合に勝つためには重要なのだ。そこで、覚えておくとお得な技をいくつか紹介しよう。これで勝率が少しはアップするはずだぞ。

◆上級者は、各選手固有の苦手コースを狙って投球しよう

強振で長打狙い

Aボタン連打あるいはAボタン押しっぱなしでバットを振れば強振になる。一発長打や犠牲フライを狙うときには欠かせないテクニックだぞ。

◆連打の場合はポンポンポンと3回ボタンを押すような感じで

デッドボール

勝つためには手段を選ばないという人にだけオススメの卑怯な技。デッドボールを与えると、バッターがケガをして退場になることがある。そこで相手チームの有力選手にわざとボールをぶつけちゃおう。上手くいけば相手の戦力が大幅ダウン。でも危険球退場には気をつけよう。

◆バッターの胴体より下を狙う。やりすぎると友達をなくすぞ

◆頭部に球をぶつけると投手が退場するハメになるから注意

走力アップ

L・R・Zボタンを連打すればランナーの走力がアップするぞ。何もしないときに比べると明らかに走力がアップするので欠かさず連打しよう。

◆連打スピードはそれほど速くなくてもだいじょうぶだ

シフトチェンジ

守備時に、内外野の守備シフト変更もできる。Cボタンの下を押せば自動的にその場面の状況に合ったシフトになるので有効活用しよう。

◆画面右の中央付近に小さく表示されているのがシフトの状態

チーム編成をひと工夫してみよう

『プロキン2』は98年度終了時のデータを採用しているので、新外国人選手や移籍選手は反映されていない。でも、データを変更できる便利なモードが用意されているから安心。実際のプロ野球と同じような選手構成で試合が楽しめるぞ。こういったモードを利用することによって、ながく遊べるゲームにもなるんだ。その他、登録選手数が多いこのゲームならではの楽しみ方も紹介しよう。

◆ゲーム内では武田選手はダイエーホークスのままだ

◆残念ながら横浜のマラベ選手の勇姿はもう見ることが出来ない

選手の移籍を再現

例年に比べると大物移籍が少なかったけど、パリーグ最多勝投手のダイエーホークス武田選手がFAで中日ドラゴンズに移籍したよね。そこで「エディットモード」でゲーム内でも中日に移籍させちゃおう。これでローテーションの柱として大活躍してくれそうだ。

◆武田選手と入れ替える選手を選ぶのが難しい。とりあえず2軍の選手と入れ替えておけば無難かな

新外国人選手を登録

横浜ベイスターズでは、98年度に活躍したマラベ選手が解雇され、新しくボゾ選手が加入した。このような外国人選手の入れ替わりも対応できるぞ。「クリエイトモード」の「新外国人選手獲得」で質問に答えていき、できた選手と解雇された選手を入れ替えればOKだ。

◆質問に答えていくだけで新外国人選手が作れる、便利なモードだ。答え方を工夫すれば、だいたい思いどおりの選手が作れるぞ

ファーム戦も楽しんでみよう

各チーム40人も登録されていると、どうしても試合で使わない選手も出てくる。でもせっかくだから、友達と2軍の選手を中心にしたチームで対戦してみるのも面白いぞ。こうして2軍選手に慣れ親しんでおけば、実際の選手が1軍に上がったら、応援に熱が入ること間違いナシ!

◆2軍選手は、ひいきのチームでも知らない選手がいるかもしれない。そんなときは、プロ野球の選手名鑑を参考にしてみるといいぞ

タイトル	おねがいモンスター	容量	128M
発売元	ボトムアップ	ジャンル	育成シミュレーション
発売日	4月9日	プレイ人数	1～2人用
価格	6980円	備考	コントローラパック対応

たいへん、たいへん長らくお待たせいたしました! 皆さんの期待に応え、『おねがいモンスター』がついに1999年4月9日、お店に並びます! 長かった……ほんとに長かったねぇ。本誌ドリームランキングの「読者が選ぶ期待の新作」でも根強い人気をキープしていたこのゲームが、ついに日の目を見る時が来たのだ! 今月はおさらいとしてゲーム全体の流れを追ってみよう!

モンスターブリーダーになろう!

このゲームの舞台となる、ブライトン大陸。平和な国々が点々と存在する、のんびりとした大陸です。町を一歩出ればそこはモンスターたちの世界。町から離れた人気のないところほど強いモンスターが住んでいます。人間たちは、邪魔なモンスターを退治してしまうよりは飼い慣らして自分たちの役に立てることを選びました。人間に出来ないことはすべてモンスターに頼ってしまうために科学技術は発展しませんでしたが、モンスターと人間が共存する不思議な世界が完成しました。

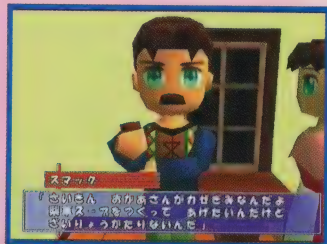
主人公の1人、フレイ。お父さんのあとを継いでモンスターブリーダーに

フレイの妹のクララ。女の子は9才からモンスターブリーダーになれるぞ

そして、目を覚ます主人公。今日からモンスターブリーダーとして特訓だ

主人公の夢の中に現れた謎のクリスタル。一体どんな いみがあるのだろうか

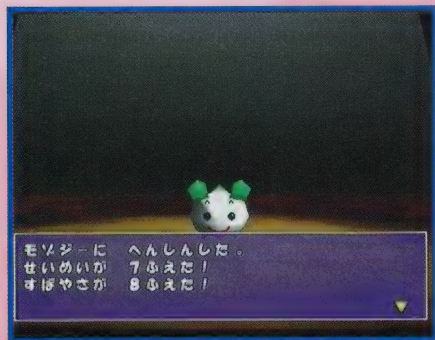
見習いブリーダー誕生

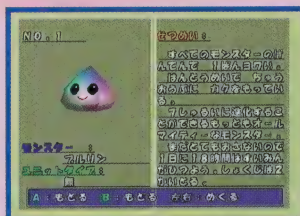
モンスターを人間の役に立つように育て、飼い慣らすためにモンスターブリーダーと呼ばれる職業が発達しました。モンスターブリーダーの一族は10才になると（女の子は9才）一人前のモンスターブリーダーになるための修行を始めます。このゲームはブリーダー見習いの少年が10才の誕生日を迎え、不思議な夢を見て目を覚ますところから始まります。いったいどんな冒険が彼を待ち受けているんでしょうか?

この人が主人公のお父さん。となりにいるのがお母さんだ。なんでも聞いてみよう

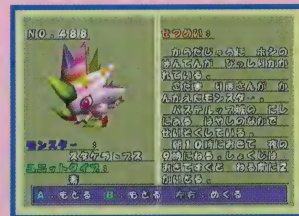
街の人たちとふれあいながらゲームは進んでいく。この人は図書館のお姉さん

育てたモンスターを闘技場で戦わせたりもするぞ。勝てば賞品がもらえる

脱皮と進化で新種のモンスター発見！

右の図を見てみよう。これがモンスター進化の系統図なのだ！ モンスターはまずタマゴから孵化することでこの世界に登場する。そしてモンスターは脱皮と進化をくり返して成長していくわけだな。与えるエサによって進化のしかたがかなり変わってくるのだ。

新しいモンスターに進化したぞ！能力や属性が変わっていくので要チェックだ

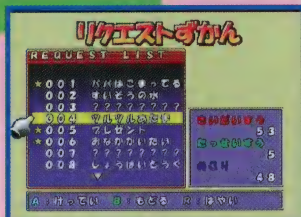
さらに、進化して大人になったモンスター同士を交配させることによって、新しいタマゴが生まれるのだ。この新しいタマゴから生まれたモンスターはふつうのタマゴから生まれたものとは違う成長のしかたをして、違うモンスターに進化することがあるぞ！ 500種類以上のモンスター、全部会えるかな？

これが全てのモンスターのおおもと、ブルリン。ここからどんどん進化させよう

進化の道すじはどんどん枝分かれしていくぞ。全てのモンスターを育てるのは大変だ

ここまでくればかなり強いモンスターだ。いろいろ交配させて新しいタマゴを産ませよう

モンスターを育てるには

モンスターにいろんな仕事や冒険をさせることによってより強いモンスターを育てよう！ レベルがあがって強くなれば遠くまで冒険に行けるし、新しいエサを探したり、より難しいおつかいも出来るようになるぞ。それに経験を積めばどんどん新しいモンスターに進化していくわけだから、どんどんお仕事させよう！

マップの上をモンスターたちが動き回る姿が見られるぞ。モンスターの状態には気をつけよう

「おつかい」

町の人たちに頼まれた仕事をモンスターにやらせるのが「おつかい」。おつかいの種類も50種類以上はあるから、全部成功させるのは大変かもね。時には、町の人だけじゃなくて主人公のお父さんやお母さん、なんと王様から仕事を頼まれることだってあるぞ。

「エサとり」

モンスターが食べるエサをとりに行かせるのが「エサとり」。遠くに行けば行くほど珍しいエサがあるけど、そのぶん危険もいっぱいだ。遠出をさせるのはモンスターが十分強くなってからにしよう。エサがある場所は「ぼうけん」で探すことが出来るぞ。

「ぼうけん」

町の外に冒険に行かせるのが「ぼうけん」だ。「ぼうけん」に出たモンスターは、目的地に着くとあたりを探検して、いろんなアイテムを持って帰ってくるぞ。新しいエサや道具、たまには新しいモンスターが生まれるタマゴを持って帰ってくることだってあるんだ。

SHADOWGATE 64
シャドウゲイト

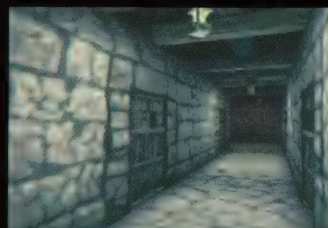
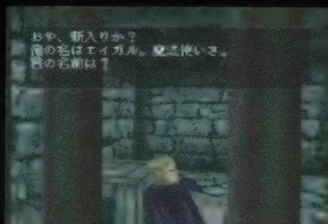
タイトル	シャドウゲイト64
発売元	ケムコ
発売日	99年7月下旬予定
価　格	6980円（予定）
容　量	未定
ジャンル	アドベンチャー
プレイ人数	1人

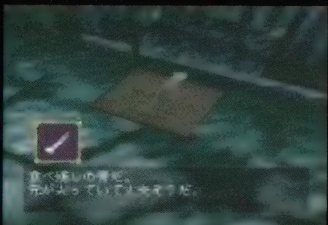
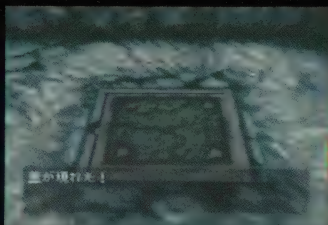
◆数々の謎を秘めたシャドウゲイト城を探索できるのはもう少し先のこと。ガマンして待っていてくれ

4つの塔に秘められた謎を暴け!

64初の本格ファンタジーアドベンチャーゲーム『シャドウゲイト64』なのだが、残念ながら発売日が延期。期待していたみんなは、よりパワーアップして発売されるのを待っているように。

まずは牢屋から脱出だ

ということで、交易団と一緒に旅をしているところを盗賊に捕まり、シャドウゲイト城の牢に囚われの身となってしまった主人公のディル。まずはこの牢屋から脱出しなければいけないぞ。ここでこのゲームの基本的なことが覚えられる仕組みになっているのだ。

⬆暗くて湿っぽい牢屋。こんなとこに長居は無用だ

⬆古代魔法を求めて城に忍び込んだ魔術師エイガル。囚人生活が長いようで元気がない

まずはとなりの牢屋に捕まっている魔術師エイガルに話を聞こう。彼の話が終わると牢番が食事の差し入れにくるのだ。食事で出てくる骨付き肉がポイント！この骨をうまく使うことが牢屋脱出の鍵になるのだ。まずはこの骨で寝床のわらを動かしてみよう。そこには地下に通じる鉄のフタが……。

⬆肉を食べ終わると骨が現れる。この骨を手にとってアイテムとして使ってみよう

⬆これが地下へと続く鉄のフタ。これを開けるのも一筋縄ではいかないのだ

⬆魔術師エイガルの妹、女占い師シーレス。兄を脱獄させるチャンスをうかがっているようだ。彼女との出会いによってディルの運命も開けるのか

⬆魔王ワーロックロード。シャドウゲイトの城の奥深く封印された彼が目を覚ますのは本人の意思なのか、それとも何者かがその眠りを覚まそうとしたためなのか

64DREAM ENTERTAINMENT CLUB ロクドリ エンタメ 倶楽部

1999 5 MAY

先月お伝えしたニンテンドウスペースワールド99は8月下旬に開催されることが決定。その前に『ポケモン金、銀』の発売がありそうだから、もしかしたら新種ポケモンプレゼントなんてあるかもしれないぞ。ぜひそうして。

ゲームをやっていて感じる矛盾

"RokuDori"Entertainment Topics!!

今月は読者から届いた意見を紹介していこう。感じ的にアナログチャットっぽいぞ。つーかパクリね。まずは東京都のうらんだーさん「リアルを追求したと銘打っているゲームでも、プレイしていると結局はゲームじゃないかという風に考えてしまいます。ゲームはリアルにはならないんでしょうね」とのこと。確かに所詮ゲームはゲームでしかなく、いかにリアルを銘打っていても完全なリアルではなく、ヴァーチャルなリアルでしかない。ただ、それがゲームなんだと思う。ある意味ゲームはプレイヤーの疑似体験とも言えるし、自分が仮想で体感している本当の記憶とも言える。英単語は忘れても『ドラクエ』の魔法は覚えてるし、『FF』の町の名前を覚えている、それは確かにプレイヤーが体験した記憶だからだ。もしゲームが本当のリアルになってしまったら、それはゲームではなくなってしまうと思うのだが……。続いて千葉県のろくさんていさん「64編集部でゲームについてあーだ、こーだ言い合ったりすることはありますか?」とのこと。そうですな、とりあえず編集部の面々はみんなゲーム好きなので、機種を問わずいろんなゲームを買って、あーだこーだ言っています。でも、結構みんなで同じゲームを買ってプレイするってことはないかも。対戦ゲームは編集部で遊ぶけど、RPGなんかは、こっそりみんな家でプレイしているみたいだ。ちなみに編集部で『FFVIII』を購入してクリアしたのは、マッシー、ケイ少佐、アンドレの3人だけだ。もっちーは同じ頃にGB版『ときメモ』をゲームボーイカラーと同時に購入していたりするし……。まー、みんなの学校と同じような状況ですな。最後は神奈川県のすらさんで「64の未来はどうなりますか」とのこと。未来ね〜、これまた難しいけど、今年は大作ソフトが目白押しなので、明るいんじゃないかと楽観的観測でみています。ハイ。いや、マジで。本当だってば……。

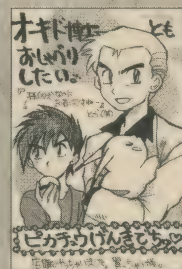
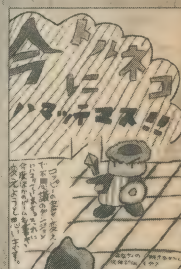
FROM LETTERS

楽しいお便り、おもしろハガキ待ってます

「あれは2年前のことでした。部活の途中で南の空に飛行機でも流れ星でもない、とてつもなく巨大なオレンジの物体が現れ、西にゆっくりと移動しているのです。グランドにいる人がみな絶叫しました。それから2.3ヶ月たったころにテレビでもその話題を報告していました。結局正体はわからなかったのですが……」（静岡県／ゴン&トト）

きました。久々に。1999年だもんね。こーいうのを待ってたんですわ。編集部マッシーも東名高速を用賀で降りる際に巨大な月をみたことがあると言っていますが、こーいう不思議ネタも歓迎です。

「うちの近所のゲームショップは、奇妙な現象がおこります。それは他のお店よりも値段が常に1割高いということです」（茨城県／バグズ）

続けての話題だったので、お化けかなんかがでるのかと思ったら、こーいうオチですか……。でも結構ゲーセンとかってそーいう怖いスポット多いよね。

⬆（東京都／らいちゅ）さん。『ポケスナ』なら

⬆（東京都／オニ2）さん。これ64で欲しいよね

【あてさき】
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
共同ビル2号館
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「ロクドリエンタメ倶楽部」係

つーわけでも一春ですな。ロクドリの面々の思惑なんかがわかってくるコラムです。いかがでしょうか？みんなのいろんな意見待ってますのでお便りもよろしく。

よく言えば便乗 悪く言えば便乗

byマッシー

最近のゲームの広がりはとてつもなく大きい。ゲーム→アニメ→グッズ→CD→ファンクラブなど、とっても大きなムーブメントで動いている。昔はアニメ→ゲームだったのが、今はゲームから派生するものの方が多くなってさえいる。『ポケモン』の音楽CDがミリオンを越えたことは記憶に新しいだろう。それはいろんな意味でとってもいいことなんだと思う。ゲームは所詮ゲームでしかないが、その広がりを様々なメディアで共有できれば、ゲームプレイが苦手な人もそのゲームの世界観の中で遊ぶことができるしね。ただ、困るのはそれに便乗してくるものだ。例えば、どうにもなんともないゲームなのに、そのキャラクターを使うことによって売れてしまうもの。とか、本当は違う目的で作られたおもちゃが、新しいキャラに部分だけ差し替えて販売されたりとか……。きりがないが、言ってしまえばそれは便乗ではなく商売なのだと思う。某携帯育成ゲームがバカ売れしたが、新聞によると最近では146億円の損失をしたと聞く。どこまでが商売でどこまでが便乗だったかはわからんが、このボーダーラインって結構シビアなんだろうなぁ。なるべくならそーいうのに踊らされない生活をしていきたいと思うのですが……。結局は踊らされるだけなんでしょうか。せっかくの春なのに、あるゲームを見ているとそんなことを考えてしまう今日この頃ですわ。

感動の共有は実現するのか？

byケイ少佐

『サクラ対戦』GB版の話とか、ワンダースワンがコンシューマー機はもちろんパソコンともつなげる企画があるとか、なんだか最近ゲームハードの垣根が取り払おうという動きが見られる。かつてスーファミ全盛期に任天堂の独占状態だったゲーム業界も、スーファミのかげりやソニーの参戦で揺れ動き、超カオス状態を迎えた。そしてついに、次の段階への移行が始まろうとしている。今の所、ハード間の壁が高くて、ユーザーにもハード間での対立をしている感があるけど、一連の構想が実現すれば、ハードは違っても感動を共有できるという時代を迎えることだろう。これって、いままでは考えられなかったことだよね。変革、革命。業界のありかたも、ユーザーの意識も、いろんなものが変わってくると思う。現在、停滞期を迎えているゲーム業界なだけに、天孫降臨の光のように思える。まだまだ多くのハードルはあるけど実現して欲しい。

泥沼人生64（意味なし）

byもちお

みなさん、お元気ですか？僕は最近PSの恋愛シミュレーション『トゥルーラブストーリー2』のやりすぎによる泣きすぎで精神的に追い込まれたりしてますが元気です。うう、なんであのゲームってこんなに泣けるかねぇ。3/2現在『FFVIII』に浮かれる世間に背を向けてハマりこんでます。で、こうなるとオタクの習性としてゲーム本編以外の周辺領域にも興味が向いてくる。まずは前作を引っぱり出してきたり、さらに電車の中で主題歌のCD聞いて涙ぐんでたり、グッズを探し回ったり、ガチャポンに大量の資金を投下したり、勢い余って小説版まで買い込んできたりと、もう泥沼…。あとはどっかからガレージキットが出るのを待つ。妹の君子か波多野葵ちゃんが出たら即座に買うしか…なんてなことを書いてると「64以外の話を書くな！」とか「ギャルゲーなんかダメ！うきぃぃぃ！」とかいうハガキが山ほど来るんだろうな、きっと（苦笑）。

風雲！バナナ相談所!

byフカミ

読者のみんなの夢と希望がいっぱいに詰まった質問に答え続けて幾歳月、最近おハガキがこないので寂しい今日この頃のバナ相であります。では今月の相談者。

「友人が「64って子供臭いよね」と言ってきたので「テメエ、64なめんなよ!」と言ってそいつのFF7の攻略本を床にたたきつけてやりました」（宮城県・アリーヴェデルチ）

柳生：64の良さというものは残念なことに実際に遊んでみないとわからないのです。ぜひ、そのお友達と64で遊んでみましょう。64の良さをわかってくれるはず。

バナナ：「子供っぽい」なんて言いたがるのがそもそもそいつがお子様だってことの証拠だよな。FF7の攻略本なんてもういらないだろうし、叩きつけたってべつに悪いこともないしな。

とまぁこんな感じです。こういうことで友達とケンカしてもつまらないので、ホドホドにしたほうがいいんじゃないかな？ではまた来月！

エンタメコラムニスト

マッシー

PCエンジンGTは画期的な携帯マシンだったがハンパじゃなく重かった。パワーブックも携帯ってのを捨ててるし、最近の携帯機は優秀ですな。でもギミック的にまだダメ。GPS機能とか変形機能に、自爆機能なんかをつけてほしいですな。

ケイ少佐

ゲームボーイの生みの親、故横井軍平氏はGBにカラーは必要ないと言っていた。故にワンダースワンもカラーではないのだろう。とはいうものの、カラーGBになれちゃうとモノクロには戻りづらい。『GUNPEY』はやってみたいけど。

もっちー

ま、いろいろ携帯ゲーム機も出てますが、やっぱしオレの中では「ときメモ」が電車の中でできるGBカラーが好き。「CCさくら」も出るみたいだしね。…って、結局オレってどんな時でもどこまで行っても「2次元美少女萌え」な人なのね（泣）。

フカミ

ゲームボーイを入手して実はまだ1年弱。マトモに遊んだのは『ポケモンカードGB』と『シレン』くらいかなぁ。携帯ゲームといえばゲームウォッチでしょ、やっぱ。『マンホール』は小学校の同級生に貸したっきりで引っ越しちゃいました、残念。

今月の肖像画

岐阜県／およねさん画。私ってハプスブルグ家出身!?…いえ、うちは代々漁師の家系らしいです。

今月のお酒 20才未満禁

コロナ・エクストラ

⬅メキシコ産ビール。ライム（レモンでもいいよ）をビンの中に押し込み、そのままグイっといこう

他にはないさっぱりした苦みが魅力的なビールだ。そろそろ野球シーズン開幕!!で、ナイターにビールは付き物でしょ。

ベストマッチゲーム 「パワプロ」シリーズ

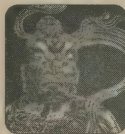
第18回 「普及台数」などに流されたくない今日この頃

「最近『うちのPS、調子が悪いから買い換えようかな』という人が多い。すでに2台目という人もいる。今までのゲーム機でこんなに寿命の短いものはあまり聞いたことがない」。

とは愛知県の平山寛章君（21才）の声。また平山君は「普及台数が数千万とか言ってるけど2台目って人の割合が多いかも」とも。ふむ、確かにPS は壊れやすい。私を含めた本誌編集部のPS所持者6人中3人は壊れて2台目所有、もしくは壊れかけ。ただし、私のPSが壊れた理由はジュースがPSにぶっかかったから。しかも**そんな時に限って飲んでたのがぶどう100%ジュース**。すごい色にPSが染まりましたわ。ちなみに最近、物置に埃まみれで放置されてたディスクシステムを約10年ぶりに掘り出してきたら、ちゃんと遊べたので驚いた。「いい商品を作れば消費者がついてくる」という任天堂の姿勢は、ある意味で正しかったかもしれない。『ゼルダ』はすごい。64本体もたぶん10年後も動くだろう。でも、ファミコン1台あればたいていのゲームが楽しめた頃は今は昔だ。

ところで、私は大学で経済学とやらを専攻した時に「市場での競争原理が働かないと、消費者が満足する生産物はできない」てなことを学んだ。これを現在のゲーム市場に置きかえると「**任天堂とソニーとセガが競争しないと、ユーザーがハード・ソフトの質・価格全てを含めて満足できる商品を選んで買えない**」ってことになる。で、現状はPSの普及台数が圧勝。これ健全な市場のごく当たり前な現象。欲しけりゃ、ユーザーは2台目でもPSを買うでしょ。

一方で、普及台数何百万！とか、そういう数字に私は踊らされたくない。最大公約数で「いいもの」だから普及台数やソフト売り上げ本数が伸びるのは確かだ。でも、その逆もあるってこともキモに銘じておこう。つまり「売れてるってガンガン宣伝してるからきっといいんだろうなあ～」と、**自分の意志とは別に、実はマスコミの流す情報にユーザーがふりまわされている**ってこと。本当に自分が欲しいのか？をまず問い直さないと、いろんなゲームハードやソフトが混在する昨今、流されちまうよ。私もまあ雑誌屋だからマスコミの人だけど、「64大好きマガジン」で働いていて、その通り64が大好きだ。話はとぶようだけど、映画評論家の故・淀川長治さんは一般的に良くないと評価された映画でも、いい部分を見つけて紹介していたそうだ。そういうスタンスで我々は本を作っている。本誌はゲームの点数評価をしないけど、低い点数がついたとたんに「ダメゲー」ってことになると、ハナっからやる気なくなるでしょ？読者のみんなには「本当に自分がほしいもの」を選びとる姿勢を身につけてもらいたいし、私もそうしたい。でも「**ダンゴ三兄弟」はいい曲だと思った**からCDを買っちゃった。これって「初日売り上げ100万枚」とのマスコミ情報に流されてる？

Q 同ネタのハガキが多数編集部に届いた場合の採用基準は？
東京都／ペロッチさん他

完全先着順だ。

読者投稿の採用基準に一切のひいきやかけひきはない。例えばドリテクは毎月裏技を確保するため、編集部ドリテク隊は血のにじむような努力で裏技を見つけたり、貴重な読者投稿を先着順に採用している。ちなみに電話の発明者はベルだが、届け出がベルより2時間遅れたばかりに「電話の発明者」として史上に名が残らなかった男がいた。そういうことだ。

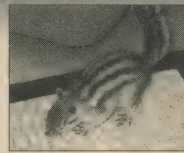
部活動報告 vol.7 馬券部in中山競馬場

2月27日、編集部内・馬券部員総勢5名がついに中山競馬場に結集、計7レースに参加した。…で、戦いすんで日が暮れて「競馬ってハマると怖いね」とのちづるの言葉に、振り返って無言でうなずいた。その日大負けのエンドー部長の鋭い目つきは、一生忘れられない。

⬆ゴール前の直線で観戦。この瞬間、誰もがシャウト！

⬆負けると駅への帰り道が長い。夕陽が目にしみる…

今月のすいげ

ちづるんちのシマリス、冬眠からやっとお目覚めした。

「春眠暁を覚えずでちゅ。でも明け方までゲームやってりゃ、起きるのも遅くなるでちょ」と、ご主人に向かって少々反抗的。

新コーナーも考えてなくはない今日この頃。コラムのテーマ、金剛さんへの質問、似顔絵など何でも大募集だ。

宛先 〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「アナログチャット」係まで

ZELO ゼル夫くん

緊急大会議 リンクはほんとはいい奴なのか、オブジェクション

Link Link Objection

議題

リンクはつんくなのか?!いやパンク

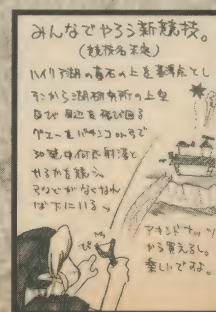
とうわけで先月募集した「リンクは悪いヤツちゃうんか」という議題におよそ25通のハガキをいただいた。まずは悪くない、いやよい子ですらある。という肯定的意見から紹介しよう。必然的にこちらを皇帝ペンギンさんチームとする。「リンクはゼルダ姫の手紙持っているから国民はリンクに協力するの。リンクはざしきわらしみたいなんもんで、家に入られると幸せが……。（東京都／宝山りふぁ）」「ちょっと待ってくれ、よく見ろ、貴公のリンクはどこか様子が変とはおもわんか? 靴下をはいてないだろう。そりゃ水虫になるっちゅうねん。ヤツはゼル夫くんなんだよ。よってリンクは悪くない（千葉県／内山篤康）」「町の人がとても賢く、将来の安泰のためにツボにルピーを入れるのです。そうして平和になった時にリンクはいうでしょう。【みなさんのご協力あってハイラルは平和になりました】と。誰にも恩を着せることなく平和にしたリンクは勇者。それが悪いはずはありません（東京都／スカルカーラルミーラー）」「人の家にはいるときごめんなさい、おじゃましましたは代わりにプレイヤーである私が言います。でも本当はリンクはちゃんと挨拶してます（愛知県／山崎真樹）」「やはり大人が悪いんでしょう。あんなことをしているリンクをきちんとしかっている大人を見たことありません。ものの善悪は大人が教えなくてはいけないのではないでしょうか（広島県／テレサ田）」という感じで、皆リンクを認め正当化している。では続いてリンクを悪とする意見を紹介しよう。こちらはヌルパンダさんチームとしよう。「私が考えるリンクはイタズラ小僧ってイメージです。ルト姫をほんなげる時、ウヒヒヒと笑うから（栃木県／ダブリス）」「ヤツはマジ悪いやつです。あのとんがった耳をごらんなさい。そして子供の頃は、していなかったピアスを思いっきり大人ではあけてるし、ルト姫やナボールの色香に迷って悪行三昧ではありませんか。きっとニワトリねーさんにも無理難題な報酬を求めたにちがいありません。（神奈川県／ナボールのいいことって……）」「豆売りのオヤジこそ悪だとおもいます（千葉県／ひすいりんく）」「あんな子供が剣を持って村の中をうろうろしていたら、まず間違いなく逮捕です。10代だからと言って悪いことは悪いことです。少年法を変えるべきです（東京都／裏がすみジン）」とまあ、こんな感じで様々な意見がよせられ、中にはリンクは石川五右衛門とどっこいどっこいという判決を下したものもいた。つーわけで独断と偏見と吉川ひなのの物まねで決めさせてもらった結論が下だ。これについての異論、反論、オブジェクションは受け付けないし、筑紫キャスターの白髪の分け目が見えないという意見も受け付けない。

結論 ヌルパンダさんチームをIZAMのあせりとするなら、皇帝ペンギンさんチームはリンクがゴロンの服に着替え中に敵がこないことを指摘し、ペンギンさんチームの勝ち。

もうそろそろコネタもつきるっちゅ〜の!

コネタがコネ〜。とコマタのきれあがった女性に言われる夢を見ました。ウソです。ネタあがってんだよ!! と刑事さんに言われたいと思いつつも、ターンエーガンダムを見て寝込む今日この頃。ゼル夫くんは一体これからどこへ向かっていくのでしょうか。という疑問が沸々とほとほとわいてきました。どーやらあのゲームソフトファンクラブが復活するらしいので、ゼル夫はそこの隙間に入り込むことになりそうです。つーわけで、みなさんもゼル夫としての自覚を持って活動を続けてください。あなたもゼル夫さん、私もゼル夫さんです。笑う声まで同じね〜と言う感じです。さて気になる来月は「ゼル夫隙間産業に」「ゼル夫春ですね」「ゼル夫我慢の子です」の3本です。あの中植せんせーがいすから転げ落ちるようなリアルなゼル夫くん（田中邦衛似）のイラストなんかも待ってます。

サビ 結局青サビと赤サビの違いって

というわけで、今月は読者のお葉書でお楽しみください。もーさんざんニワトリもいじめたし、カカリコ村は爆破しつくしたでしょう。ガノン戦ではビンを振って光の弾もはじき返したし、スタルチュラも無限増殖したでしょう。マロンにフックショットぶちかましたり、バカップルを何度斬りつけたことか……。でもまだお葉書は募集するので、とんでもないワザやテクを見つけたらお送りください。ひっそりとあなたの友人に彼はゼル夫だよと耳打ちしておきますので。

⬅（福岡県／あおがえる）さんからいただきました。友達と競おう

今月もオカリナ譜面のせまっす

譜面大人気です。みんな吹きたいんですな。そのうちビートリンクなんてできたりしたら楽しいけど、それは絶対ないです。ノストラダムスも言ってました。

宇宙戦艦ヤマト

by 鸚鵡

川の流れのように(サビ)

by きりしま成子

ファイアーエムブレムのテーマ

by ヨッシーいくぞう

ディスクゼル伝オープニング

by 栗本たくみ

ワンダープロジェクトJ2より

by りんこ

いとしのエリー

by ミーさん

おハガキもゼル夫っぽくてナイス!

イラストハガキいっぱいくるようになりました。うれしいっす。

⬆(埼玉県/DR.RYO)さん。これも確かにそうでした

⬆(山梨県/如月恵)さん。ナボールのいいことが気に…

⬆(神奈川県/吹雪みな)さん。確かにリの字はない

まだおハガキうけつけてみます。

「部長、ゼル夫くんが異動になるって本当ですか?」「……」「部長、本当なんですね」「滝沢くん、君の心痛お察しするが、私は部長ではない」「あれほどゼル夫を楽しみにしていたのに……」「滝沢くん、異動というかコーナー名は変わんないし、ファンクラブ扱いになるだけなんだよ」「部長……でもボクはあなたの愛にはこたえられません。後ほどハガキを出します」というハガキを送ろう。

宛先 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「ゼル夫くん」係まで

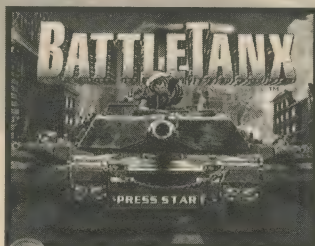
GUN!GUN! 進め対戦ヌル軍部

戦線縮小!!第1次作戦終了につきドーン!

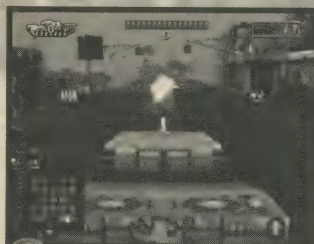
作戦終了報告

作戦しゅうりょぉぉぉ!! だってそうでしょ。次世代プレイステーションもんすごいですもの。こりゃ、どこが何をやっても太刀打ちできません。というかするだけムダ。帝国軍に完敗、そして乾杯。あ～あ、いきなりのあの発表だもんなぁ。もうちょっと抑えめかと思いきやすっごいスペック。すんごいタイトル。もうラメれす。今月はヌル軍部というよりダメ軍部です。許してください。とは言ってもここでグチっててもしょうがありませんので、最後のヌル軍部をお届けします。来月からはどこかでヌルな人たちが暗躍するコーナーもできるみたいなので、そこで軍部御用達ソフトなんかは紹介していこうと思います。全然関係ないけど近所に星飛雄馬親子のG.I.ジョー人形発見。しかも父は旧日本軍軍服。

ヌル軍部洋モノREPORT

ケイ少佐が秘密のルートで入手したアメリカンソフト。内容は簡単タンクを操作して敵をバリバリ倒したり、ミッションを遂行するゲーム。もちろん4人対戦可能。建物に隠れながら移動し、アイテムを取ったりして、相手をぶちのめしていく、お手頃爽快感ゲームなのだ。

バトルタンク

3DO
アメリカで発売中

アメリカンで潔いタイトル

ミッション遂行で面クリア

対戦も撃ちまくりで楽しいっす

最後の作戦、それはE3!!

というわけでヌル軍部の公な活動はこれにて終わり。だが、しかし、まだ最後の仕事が残っている。それは、アメリカはロスアンジェルスで開催されるE3。まーアメリカのすんごい規模のでかいゲームショウだと勝手に考えてくれ。洋ゲー大好きブヒッ好きな取材陣が乗り込む予定になっているので、ここできっとすんばらしい情報をゲットゲットできるに相違ない。つまり異国に派遣ということだ。アメリケンな連中に負けないような作戦遂行を期待する。異国取材と言えばケイ少佐はE3アトランタとイングランドのなんたらに2回派遣されている強者だ。全然話は関係ないが、NHKみんなのうたの「ダンゴ3兄弟」がバカ売れしていると聞いた。初回出荷100万枚って言ってたからどびっくり。

これは去年のE3。たぶん

来月からは「ヌル」の名をうけつぐ第3のコーナーが誕生する!!

そういえばこの「ヌル軍部」も昔やっていた「ヌルゲー学園」から派生したコーナーでした。なので、またヌルっぽいコーナーをちびっとだけやることにしました。できうればページ左下にカメ仙人を登場させて「これで終わりじゃないぞ。もうちびっとだけ続くぞ」と言わせたいくらいだ。というわけでいまんとこ決定しているのはヌルっぽいことをヌルっぽくリサーチするコーナーにしようと思う。もうなんとなくアレのパクリだということに気づいただろうか？気づいたら下の宛先までゲームに関するリサーチしてほしい内容をハガキにかいて下の宛先まで優ってくれ。もとい送れ。

【あて先】
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
(株)毎日コミュニケーションズ 64ドリーム「ヌルゲーリサーチ」係り

今まで計画しそしてボツになった幻のヌル企画一挙公開!

そういえばこんなコーナーを作ろうと思っていたんだけど諸事情でしょじょ寺になってしまったボツ個性コーナーを教えておこう。

「ヌルゲリラ」

名前の通りゲリラ戦を展開し、編集部に巣くうヌルネタと戦うコーナー。第1弾は「ふくもちのメールアドレスの@の前にピピンと挿入せよ」作戦だった。だがとても地味な嫌がらせ工作と判明し、遂行を断念。「こちらロクヨン探偵事務所」のタイトルを思いついた時に、ふくもちが「探偵か〜、助手が必要だね」と言った時のことを思い出し苦笑。そして微笑。

「ヌルっぱち」

名前の通り、岡っ引きでもあるヌルっぱちが世間ではまかり通らないヌルな悪行を裁くコーナー。と思っていたら編集部近くの某大手銀行が大変なことになり、あるわあるわの本格的不正の数々を目の当たりにして断念。仕方なく、編集部に散乱する佐川急便の袋を片づけるという人のいい仕事をするはめになってしまい苦笑。そして微笑。あまつさえ失笑。

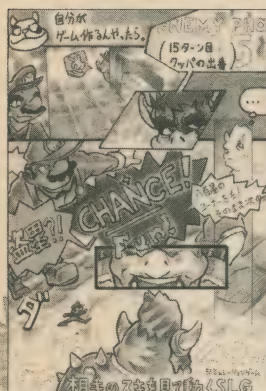
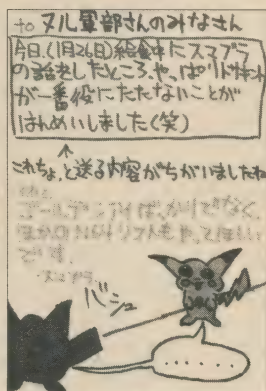
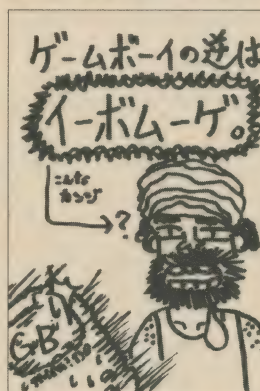
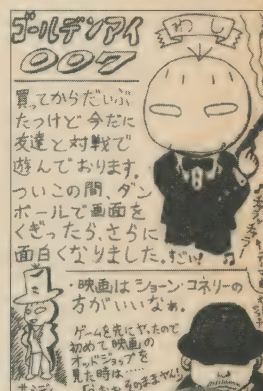
「ブルゲー学園」

名前の通りブル中野のダイエット教室に通いゲーム的にダイエットするコーナー。と思ったがブル中野がどこにいるかわからず、編集部ちづるに、無理なダイエットは体にいかんと諭され断念。どーしてコナンや金田一くんが行くところで殺人事件が起こるんなら彼らを連れて行かなきゃいいんちゃうのって誰も言わない所に苦笑。そして微笑。いいがかり上爆笑。

「ヌル乱舞」

名前の通り、ヌルなものをまとめてランバダに乗せて乱舞させる、イカす、スティーブ風に言うならメチャクールだぜ!! というコーナー。だが、ランバダの歌を石井明美が歌っていたことが判明し断念。また浅草欽ちゃん劇場撤退の事実を歪めて受け止めてしまい苦笑。そして微笑。（笑）に「わらい」とルビをふってしまい談笑。キンキキッズのギャグに嘲笑。

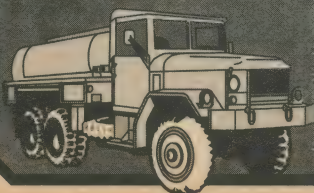
読者から送られてきたナゾのハガキも一挙公開!

ナゾと言っては失礼だが、確かにナゾのハガキも送られてきた。ので一挙公開。公開せざるをおえないという気持ちも吐露しよう。

←（大阪府／高橋智史）さん。ナゾといってはもち失礼。説得力あるいろんな企画いつも楽しんでます

←（千葉県すらぺんるい）さん。ナゾと言えばナゾ。これからもナゾハガキを待つ。

←（富山県／橋本直樹）さん。ナゾと言えば小ナゾ。これからも小ナゾハガキを待つ。

←（京都府／ていえぬ）さん。ナゾと言えば大ナゾ。これからも大ナゾハガキを待つ。

そして待望の新コーナーはどーなる!?いよいよ来月発表!

来月からはあのゲームソフトファンクラブが復活するって右の怖い顔のオヤジが言っているので、きっとそうでしょう。

新コーナーダービー

でもどのコーナーをどどーんとやるのかはまだ不明。人気とハガキ数で言えばエムブレムがトップなんですわ。今は。

1	ファイアーエムブレム	◎
2	パワプロ6	○
3	オウガ3	△
4	ポケモン	×
5	ヌルモン	注
6	おねもん	注

来月はこーなる

とりあえず2ページになるネオファンクラブですが、その内容は未定で不明。とりあえず来月までに考える。

好きなコーナーあてにハガキを送りつけろ!!

【あて先】
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
（株）毎日コミュニケーションズ 64ドリーム「新企画考えたぞ」係り

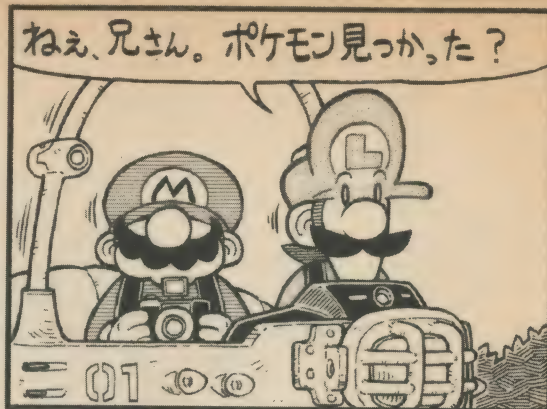
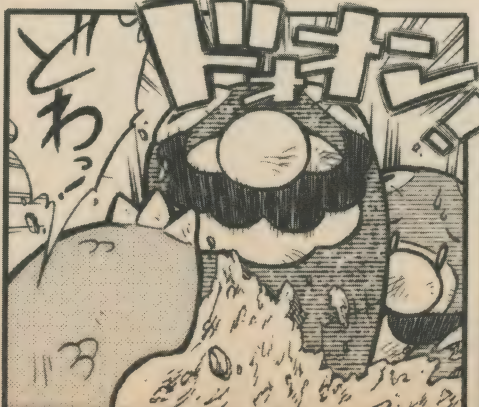
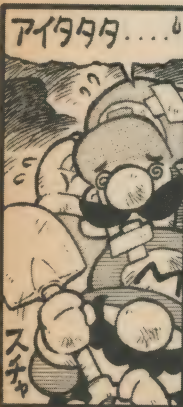
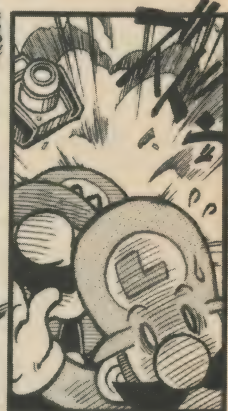
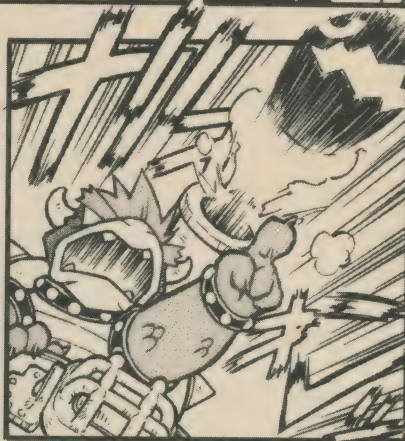
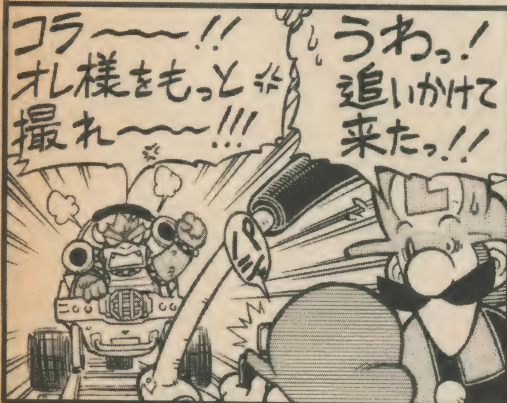
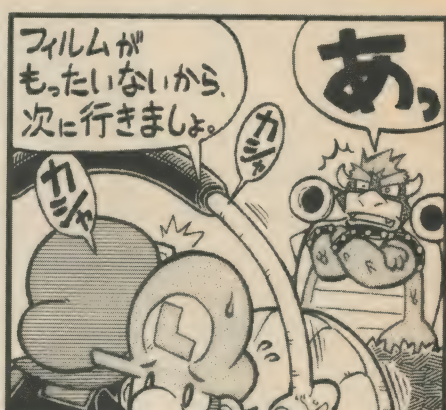
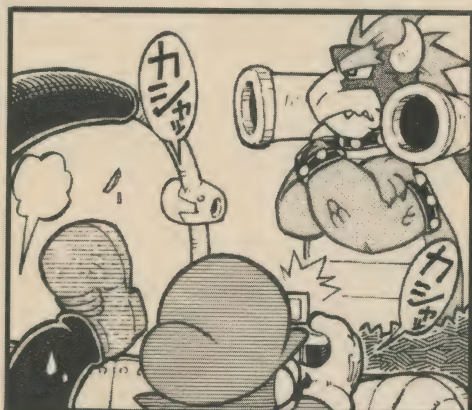
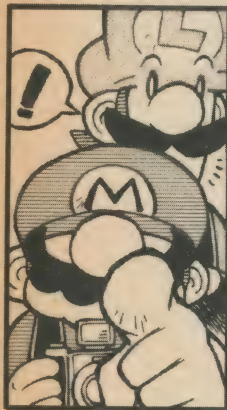
相変わらずポケモンに加わりたいクッパ。来月から2ページだってのに、もちょっとしっかりせい

DREAM DRUNKER

中植茂久

ダグブラザーズ必殺「あなをほる」

このマンガを読者サマが読んでる頃には、もう「ドラチュウ」は発売されてるんでしょうね。う〜ん、早くプレイしたい(現在3月)。今度の「ドラチュウ」もムズカシイらしいですね。あ〜、楽しみだなぁ〜〜(笑)。

最近、うなるほどムズカシイゲームって、あまり見かけなくなったので、そういう意味でも「ドラチュウ」に期待してます。もう、ゲームオーバーしまくって、「うぎゃああぁ!」と、カセット投げそうになるソフトだといいなぁ‥‥。

お待たせしました!! いよいよ来月号から『DD』は2ページになります。さらに内容の濃い〜『DD』になると思いますので、もっともっと応援してくださいね。お便りもよろしく!

そんな中植せんせーに励ましのお便りを

【あてさき】〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 64ドリーム『なぬDD』係

1999任天堂

春夏ポケモンコレクション

64DREAM SPECIAL

1999 NINTENDO SPRING&SUMMER COLLECTION

さむ〜い季節もやっと終了。これからは僕らの季節だ。まるでそれに合わせたかのように、出てきた出てきたポケモン新作タイトル群!! 待ってましたのポケモン旋風1999年春の陣!! あの『金、銀』に『ポケモンスタジアム2』も初登場。めくって楽しいポケモン特集。さあいくよ。君と君のポケモンに贈る春のスペシャルだ!!

64DREAM SPECIAL MAY.1999
SPRING& SUMMER COLLECTION

タイトル	ポケットモンスター金、銀
発売元	任天堂
発売日	6月予定
価格	未定
ジャンル	RPG
備考	ゲームボーイカラー対応 通信ケーブル対応

待望の最新ポケモンがでるぞ!!

いよいよ本格的に紹介ができるようになりそうだ。

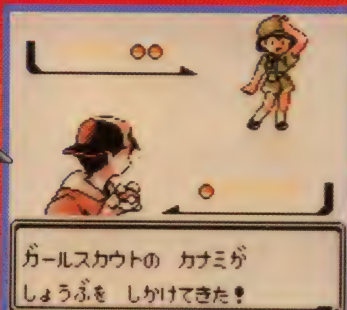
POCKET MONSTERS

みなさんお待ちかねの情報がついに公開!!『ポケモン金、銀』がどうやら発売までのカウントダウンを始めたようだぞ。今回はその最新写真を大紹介だ。

主人公

どうやらこのイラストが今回の主人公のようだ。大きなリュックが印象的だね。

ライバル

そしてこちらがライバルのようだね。主人公とどういう関係なのかな。

そしてこれが新しい画面写真だ。ゲームボーイカラーでの初の画面になるかな

新ポケモンの中には映画で登場した彼らが!! 一体どこでゲットできるのかな

もちろん『赤、緑、青、黄』のポケモンも大活躍。また激しいバトルになりそう

新旧ポケモン対決はどちらに軍配があがるのかな? とにかく早く戦いたいね

タイトル	ポケモンピンボール
発売元	任天堂
発売日	4月14日
価格	3800円
ジャンル	ピンボール
プレイ人数	1人用
備考	GB&GBカラー対応
	振動カートリッジ

ブルブル震える楽しいピンボール！ モンスターボールを上手に操って150匹のポケモンをゲットしよう！

この『ポケモンピンボール』は、ハイスコアを目指すだけではなく、150匹のポケモンを全部ゲットするという楽しみ方もあるのだ。でもハイスコアもポケモンゲットも、キミのフリッパーさばきにかかっているぞ。今回はポケモンをゲットする方法を中心に紹介しよう。

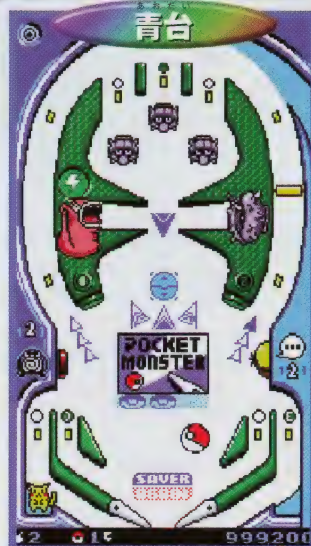
ポケモンピンボール™

POKéMON PINBALL

RUMBLE! PINBALL!

赤と青の2種類の台が用意されているぞ！

このゲームには赤台と青台があり、スタート時にどちらか好きな方を選ぶんだ。赤台・青台のどちらかでしか出現しないポケモンもいるから、150匹全部のポケモンを集めるには両方の台で遊ばなくちゃいけないぞ。そして、台の中央にあるパネルに表示される「マップ（場所）」によって現れるポケモンが決まっているから、このマップを移動しつつポケモンを集めていくのだ。

ここはマサラタウン。ヒトカゲ・コラッタなどが出現するぞ

ボーナスステージは大量得点のチャンス！

ポケモンを1匹ゲットすると1つ、進化させると2つ「モンスターボールマーク」が点灯する。これが3つになれば、ボーナスステージに行けるぞ。下に紹介した以外のステージもあるから、頑張って行ってみよう。

パウワウのステージ

ディグダのステージ

ゲットモードでポケモンを捕まえよう！

ただモンスターボールを打ち返しているだけでは、ポケモンは捕まえられない。「ゲットモード」をスタートさせて、出現したポケモンにボールをぶつけるとゲットできるんだ。モードの始め方は下で紹介。

赤台は、ボールを2回以上ライトループ（右大回り）に通して、マダツボミの口に入れよう

青台の場合は、ボールを3回ライトループに通し、パルシェンの口に入れればスタートだ

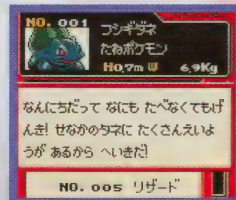
進化モードで捕まえたポケモンを進化！

左で紹介したゲットモードでは、進化ポケモンは捕まえられない（出現しない）から、捕まえたポケモンを「進化モード」で進化させるんだ。このモードの始め方も赤台・青台でそれぞれ異なっているぞ。

赤台は、外側のレフトループ（左大回り）にボールを3回通し、台の左上に出現する穴に入れよう

青台も、まずレフトループにボールを3回通して、ヤドンの口に入れれば進化モードが始まる

ポケモン図鑑を完成させよう！

ポケモンのゲームだけあって「ポケモン図鑑」が用意されているぞ。始めたばかりの時は空欄だらけだけど、ポケモンを捕まえたり進化させるごとに欄が埋まっていくのだ。この図鑑を完成させるのが目標だ！

図鑑には、おなじみのポケモン説明文や鳴き声が収録されているぞ

タイトル	ポケモンスタジアム2
発売元	任天堂
発売日	4月下旬予定
価格	未定
ジャンル	対戦＆図鑑
プレイ人数	1～4人
備考	64GBパック対応

151匹完全登場!! バトルここに極まる

噂になっていた『ポケスタ2』が、いきなりの大発表!! しかも画面を見る限りかなり出来上がっていると見た。それもそのはず発売予定は来月下旬!! これは大波乱の春の予感。ポケモン旋風がまた吹き荒れるぞ。

『ポケモンスタジアム2』ココがスゴくなった!!

- 現在発売している『ポケモン』の151体全てを戦闘に使用可能。
- 最高4人が2vs2のタッグで戦うことができる。
- GBソフトがなくても最大4人でミニゲームが楽しめる。
- 自分の育てたポケモンとトレーナーとの実力伯仲バトルが。
- 2つのカートリッジ間で手軽にポケモンの通信交換が可能。
- 各種モードを勝ち抜くと隠しイベントが登場。

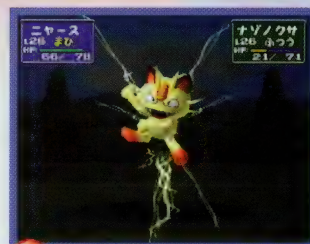
今度は151体でバトル。超決戦を制するのは!

とにかくバトルがしたい

とにかくバトルがしたいという人にはこのモードだ。

戦闘のできるポケモンカートリッジを持っていなくても、対COM、MANで対戦することが可能なモード。レンタルポケモンからタイプを考えてそろえる手間がなくなるので、手早くバトルができるぞ。

とにかくバトルがしたいなら

面倒くさくなくバトルがしたいなら

ポケモンたちが早く見たいなら

スタジアム

今回は6つのモードで競えるスタジアムモードだ。

ニンテンドウカップ99
今夏に予定されている大会ルールを使ってバトルできる

ニンテンドウカップ98
昨年のポケスタ大会で使ったルールでバトルできる

ニンテンドウカップ97
最初の大会のルールを使ってバトルができる

ウルトラカップ
151体全てのポケモンが使え、しかもレベル無制限バトル

イエローカップ
『ポケモンピカチュウ』版に入っているルール

ファンシーカップ
『ポケモンピカチュウ』版に入っているルール

151体のスーパーバトルになるぞ!!

ニョロモ
L26 ふつう
HP: 77/ 77

オムナイト
L27 ふつう
HP: 68/ 68

この6つのスタジアムをすべて勝ち進むことができるかな？すべては君の育て方次第だ

各カップは全て対COMの勝ち抜きモードで「99」と「ウルトラ」は32人抜き。後は8人抜きだ。

POKEMON STADIUM2

ちびっこクラブ

ポケモンを使った楽しいミニゲームで最大4人まで遊べるよ。

ゲームボーイのカートリッジを持ってなくても楽しめるミニゲームだ!!

MINI GAME はしれコラッタ

ハードルを飛び越すタイミングが勝負のコラッタのかけっこ

MINI GAME かたくなるがっせん

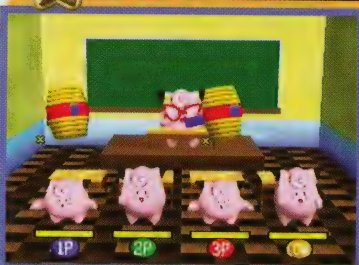
飛んでくる岩のタイミングを見計らって固くなれ

MINI GAME ビリリはつでんきょうそう

電気系ポケモンたちの発電競争。負けてしまうと……

MINI GAME コイキングのはねるでポン

タイミングよくボタンを押して、上手にはねてみよう

MINI GAME ピッピのゆびふりきょうしつ

先生を前に、ピッピが指ふりのアクションを披露する

MINI GAME スリープのさいみんがっせん

眠ったら負けのスリープたちの催眠合戦だ

MINI GAME アーボのわなげ

ディグダをめがけ、リング状のアーボを弾き飛ばそう

MINI GAME サンドのいどほりきょうそう

回転しながら穴を掘り、水を掘り当てよう

MINI GAME ベロリンガのぐるぐるずし

熱いお茶やワサビに注意して、高価なお寿司を食べよう

フリーバトル

4人までの対戦が可能なフリーバトルモードだ。

友達が集まったらこれ。自慢のポケモンを出場させて、みんなでバトル

ルールはスタジアムに含まれる6つのスタジアムに「なんでもあり」を加えた7種類で遊べるんだ。4人バトルでは2vs2のタッグマッチになるぞ。お互いにチームワークをくんで、いいバトルをしようぜ。

ジムトレーナーバトル

ジムリーダーと戦える高難易度のバトルだ。

君のレベルの最高値に合わせてジムリーダーとのバトルだ。とっても手強いモードだぞ。

しょうりしゃのやかた

君の勝利をみんなに自慢できる「しょうりしゃのやかた」だ。

各カップの優勝時のポケモンチームが像になって見ることができるぞ。

GBビル

ポケスタでGBポケモンが遊べるぞ。

GBカートリッジのポケモンをN64で遊べるようになるモードだ。

イベントモード

新しいことができるイベントモードだ

いろいろな設定をして楽しむポケモンバトル。こんなことができるぞ。

対戦時間5～90分(5分きざみ)

設定時間を自由に決めて楽しめるバトル。時間内に決着がつかないと判定になるぞ。最大90分まで設定可能だ。

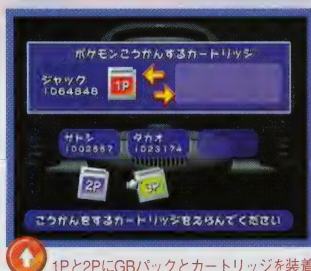
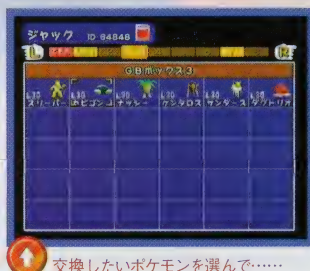
技入力時間10～90秒(10秒きざみ)

ワザを入力する時間を決めるバトル。早く入力しないと強制的に一番上のワザがでてしまうんだって。

さらに便利になった機能を大紹介!!

1 ポケモンカートリッジ間での通信交換がより便利に!

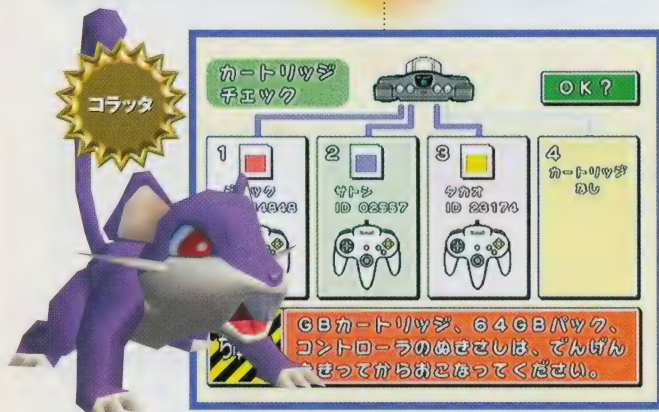
2つのカートリッジ間での交換も可能だ?

今回は1P・2Pのコントローラに64GBパックとカートリッジをつなげば、そこで直接ポケモンの交換ができるようになったんだ。

1Pと2PにGBパックとカートリッジを装着

交換したいポケモンを選んで……

こんな簡単に交換ができるよ

2 コントローラーは4つまで。2vs2のタッグバトルができるぞ!!

2vs2のタッグバトルだぜ

今回は最大4人でバトルが可能になった。しかも2vs2タッグが組めるんだ。タッグをくんでどう戦うかはまだ不明なんだけど、わかり次第紹介していくからね。

コントローラーを4つまでつなげる。友達が集まったらもうバトルするしかないでしょ

今回の図鑑はこんな感じに。自慢の図鑑を友達にみせびらかしたりなんかして……。まだ151体そろえていない人は早く集めて育てておこうね

このステージは何だ!?ナゾの答えは来月号で!

ナゾのステージの写真が明らかになったぞ!

ここで紹介している画面はどうやらナゾのステージらしいんだ。つーことはあることをしないとお目にかかれないステージなのかもしれないぞ。一体どうするのかな。

今までに見たことのないステージなんだけど……。一体どこだろ

それでも激しく戦うポケモンたち。さらに盛り上がるね

このナゾのステージ情報もわかり次第、紹介していくからね

POCKET MONSTERS STADIUM

新しいポケスタに胸躍るよね。一体どのポケモンでバトルしようかな

ポケモンたちの表情もとってもよく表現されているよね

それでは白熱のバトルシーンとくとごらんあれ!!

それでは、何はともあれ、今回の白熱バトルシーンを!!

今回は151体全てが使えるので、まずはどんなポケモンがどんなバトルをするのかを見たいよね。でもそれだけで丸1日かかっちゃうかもね。まずは写真をとくと見てね。

バトル前は選んだポケモンが、こんなかっこいい画面になるぞ

君の育て方次第で持っているワザも変わるぞ

激しい攻撃の画面が超迫力で迫ってくるよね

POCKET MONSTERS STADIUM

一体最強ポケモンは誰なんだろうか 寝ているニドくんは……

こんなポケモンがこんなバトルシーンをみせてくれる

バトルの勝者は誰だ!!

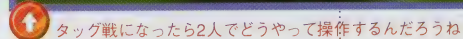
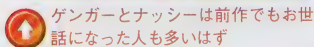
ゲンガーとナッシーは前作でもお世話になった人も多いはず

タッグ戦になったら2人でどうやって操作するんだろうね

とにかく151体全てを紹介したいんだけど……

これで君の好きなポケモンもバトルに参加できるぞ

あのポケモンもこのポケモンもまとめて紹介したいのに、残念ながら今月はここまで。また来月、新たなポケモンたちの勇姿を紹介していくぞ。

今からポケモンを育てるのが楽しみになったでしょ

この春、夏はこれでポケモンバトルし放題だね

ポケモンスナップ

本誌とほぼ同時発売の『ポケモンスナップ』。君はもう手に入れたかな。かわいいポケモンたちのメチャ楽しい仕草を君だけのシャッターチャンスで撮影することができるかな？

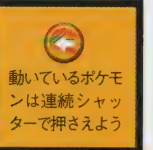
まるでポケモンのテーマパークだ！

どうやって写真をとるのかな？

カメラの操作を覚えよう！
まずはカメラの操作方法を覚えよう。とっても簡単だよ。

写真をとるには

3Dスティックをぐりぐり動かしてポケモンを見つけよう。鳴き声が聞こえたら探してみよう。

3Dスティックで見回そう → Zトリガーでカメラをかまえる（Z押し続けて）→ Aボタンでシャッターをきる

動いているポケモンは連続シャッターで押さえよう

すばやく周りを見るなら

Cボタンユニット

素早く反応するならCボタンユニットを使うと、とっても便利だぞ。

- 左を見る
- 正面を向く
- 右を見る
- or （2回押す） 後ろを見る

どうぐを使うこともできるよ!!

「どうぐ」も手に入っちゃいます。どんな「どうぐ」があるのかな

A ボタン

ポケモンフードを投げる

B ボタン

イヤイヤボールを投げる

ボタン

ポケモンのふえを吹く

どうぐはどこで手に入るのかな
「どうぐ」の入手方法はまだ秘密。自分で見つけてみようね。

それではさっそく撮影にいこう

楽しい写真をいっぱいとろう
君だけのセンスでオリジナル写真をバンバン撮影しちゃおう。

コースに行く
POKEMON SNAP

まずはコースにでよう。最初は「ビーチ」のコースに行けるぞ。

ポケモンを見つけよう
POKEMON SNAP

スティックを動かしてポケモンたちを見つけてみよう。

カメラをかまえよう
POKEMON SNAP

見つけたらZトリガーでカメラを構えてチャンスを狙おう。

しゅやくセンサーが光ったら
POKEMON SNAP

赤いセンサーが光った時はベストポジション。撮影しちゃおう。

ビーチ

青い海に白い砂浜。のんびりなごやかなビーチでニャースに遭遇!!

まずは気分もウキウキの「ビーチ」のコースに出発だ。

ビーチのコースは海沿いということもあって、海に大きなポケモンを見ることができるぞ。さて、一体どのポケモンがいるのかな? もちろん陸地にもいろんなポケモンが君を待っているぞ。見つけられるかな?

南国気分なビーチのコースだ

ゼロワン号に乗って出発進行

まずはポッポがお出迎え!!

まず最初に出会うポケモンはポッポだ。撮影しちゃおう。

ポッポは何匹かで飛んでいるんだ。きれいに全部撮影できるかな?

ピカチュウにも会えました!

そしていきなりピカチュウにも会えちゃいました。ラッキー。

もちろん声はアニメと同じ声なのです。メチャかわいいですよ

ニャースがでたあ〜!!

ニャー!! という声に気づくと、そこにはニャースの姿が!!

元気なニャースはいろんなところにいるので、見逃さないでね

あれ、このポケモンは見たことあるよね

おや、このポケモンはあのポケモンだと思うんだけど……。

でもこっちを向いてくれないんだ。一体どうしたらいいのかな

いーポーズでとりたいんだけど…

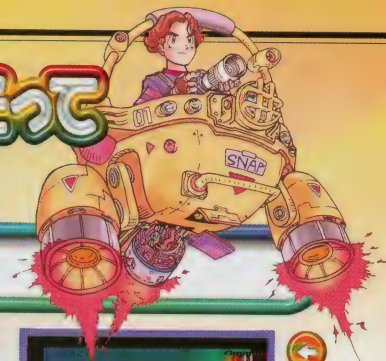
撮影した写真をオーキド博士に見せると、そのポーズや大きさを評価して得点をくれるんだ。なので、ベストなポジションで撮影することを心がけようね。

高得点ならきっといいことあるかもよ

こんなところにもあんなポケモンが

意外な所にポケモンが隠れていたりするので、「どうぐ」を手に入れたら、どんどん使ってみることをおすすめしておくぞ。楽しい発見があるぞ。

水の中からこんなポケモンが……

トンネル 暗いトンネルの中にピカピカ光って大爆発するあのポケモンが!!

愉快な電気ポケモンがたくさん登場。感電しないで?!

暗くてちょっと怖いトンネルなんだけど、登場するポケモンが愉快なポケモンばかりなので、思わず笑っちゃうかもしれないよ。特にマルマインの大爆発は絶対見逃さないでね。これが楽しいんだ。

ちょっと暗くて怖そうだけど……

いろんなポケモンがお出迎えだ

いきなりマルマインが大爆発!!

ステージ早々に登場するマルマインを注目していると……。

いきなりの大爆発。これはちょっとビックリだけど、とっても楽しいよ

エレブーは何を見ているの?

エレブーが何かの前に立っているんだけど、何を見てるの?

あることをすると、ほらこんな感じになっていたのでした。見えた?

ピカチュウ&ディグダの競演です

ピカチュウと一緒にいるのはディグダみたいだね。

2人で何をしているのかな。ベストなポーズで1枚とっちゃいましょう

カメラを向けると……

カメラを向けるとピカピカ光って正体がわからないんだけど。

どーやらコイルっぽいんだけど、どーやったらきちんと撮れてるかな

ナゾの物体を発見!!

ステージ途中にナゾの物体を発見。どーやら巨大なタマゴみたいなんだけど。一体これはどーしたらいいのかな? とりあえず撮影しとこうっと。

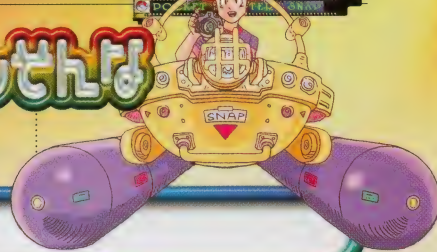
このタマゴの正体はナゾなのです

またしてもコイキング!!

ほら、またでましたよ。コイキングが。どーやらいろんな所にいるみたいですな。水がある場所はコイキングを狙うといいかもね。

どうすると飛び出てくるのかな?

かざん

ドロドロ溶岩がメチャ熱そう。でもそんなところが好きなポケモンが……

どろどろ溶岩のかざんは炎ポケモンの聖地かな

続いては溶岩の流れるかざんのコース。ここには炎ポケモンがたっくさん登場するぞ。絶対撮り逃がさないようにがんばろうね。最後の最後にはあのポケモンも登場するのでお楽しみに。

ゼロワン号は熱くないのかな

かざんのコースに出発だ

ギャロップさっそうと登場

まずは颯爽とギャロップが登場。華麗な姿に釘付けかもね。

走るギャロップは、ぜひとも記念に収めたい1枚。ベストポーズでね

ロコンがコンコンないているぞ

今度はロコンが登場。さて、何匹撮影できるかな。

かわいい仕草にフィルムをバンバン使っちゃいそうだね

ヒトカゲもいっぱいきたよ

ヒトケガも登場。しかもかなりの数が出てきますよ。

ポケモンフードをあげると、とっても喜ぶみたいだよ

ブーバーとヒトカゲが…!?

なんとブーバーとヒトカゲを一緒に撮影しようとしたら……。

こんなことが起きちゃいました。これって進化したんだよね、きっと

あれは伝説のファイヤー!?

そして、あれに見えるは伝説の炎ポケモン、ファイヤーではありませんか。その勇姿にしばらく見とれてしまうかも。撮影を忘れずにね。

一体どこから現れたのかな

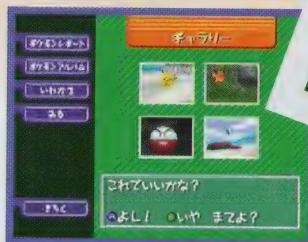
いろんなところを見逃さないでね

とにかくいろんな所にいろんなポケモンがいるから、常に視点を変えてみることをお勧めするぞ。あっという間に出現するポケモンもいるからね。

このリザードには注目しといてね

ポケモンスナップ プリントサービスのお知らせ

君のとった写真をシールプリントにすることができるぞ!!

『ポケモンスナップ』で撮影した写真を本当のシールプリントにできるようになるサービスが3月23日より全国のローソンで開始されるんだ。君が『ポケモンスナップ』で撮った記念的な写真が本当のシールプリントになるっていうんだから、とってもうれしいよね。シールプリントにするための詳しい手順はこのページをしっかり読んでね。それでもわからない時はお父さん、お母さんに聞いて下記のフリーダイアルに連絡してくださいね。

君のとった写真が、右のようなシールプリントになるんだ

プリント料金は1枚 300円

プリントサービスの方法

よくよんでね。わからなければ下記のフリーダイアルへ

1「アルバムにシールにしたい写真を保存する」

まずは、シールプリントにしたい写真を選ぼう。選べる写真は、君がカセット内の「アルバム」に保存してある写真の中からだぞ。タイトル画面の「ギャラリー」を選んで、アルバムの最初の4枚の写真のところにシールプリントにしたい写真がくるように差し替えておこう。

まずはシールにしたい写真を選んで、アルバムの最初のページに移動

アルバムの最初になるように4枚を選んで、入れ替えておこう

2 近くのローソンにカセットを持っていこう!!

次に『ポケモンスナップ』のカセットを近くのローソンに持っていこう(詳しくは、下記のフリーダイアルに問い合わせてみよう)。そこでカセットをお店に預けることになるんだ。カセットを預けるのでお家でゲームを遊べなくなっちゃうので、気をつけよう。できれば、カセットに名前シールをつけておくといいかもしれないね。シールプリントができる間、ちょっと寂しいけど我慢しようね。

注意

カセットをあずけることになるので注意してね。

3 シールができるまで待とう!!

シールができるまで3日間ぐらいかかるんだ。だからそれまでカセットでは遊ぶことができないぞ。楽しいプリントが出きあがってくるまで待っていようね。プリントは上の写真のように16枚1シートで出てくるので、記念にとっておくのもいいけど、お友達にあげてもいいかもね。

このプリントを使った新しい遊び方もみんなで考えてみるとたのしいかもしれないぞ。

(平成11年3月10日〜平成11年5月10日まで)

『ゼルダ』効果で新しいN64ユーザーが増え、それと同時に本誌読者も増えてきたようじゃ。そんなふうに最近64に興味を持ち始めた人たちが、いまいち正体をつかめないものがある。そう、64DDじゃね。というわけで、今月はこの質問1本。知ってる人はおさらいのつもりでどうぞ。

Q 64DDが何なのか教えてさい。

（神奈川県／ほっしいくん）

64DDはN64本体に接続する周辺機器で、正式名称は「ニンテンドウ64ディスクドライブ」。専用の磁気ディスクを読み書きするための装置じゃ。もちろんディスクには、カセットのようにゲームが入っておるぞ。そのディスクは「ダイナミックデータ・ディスク」という名前で、ダイナミックにデータが書き換わっていくという意味らしいな。ファミコンのディスクシステムにも似ておるが、ディスクの容量は『ゼルダ』の倍の64メガバイト(=512メガビット)と、かなりの大容量。そしてその約半分が、書き込み可能な領域になっておる。この書き込みが一番の特長なのじゃが、それはちと後にしよう。

ROMカセットは生産コストが高いのが難点じゃが、ディスクなら大容量ながらもかなりコストは抑えられるため、ゲームがより安く提供されることが期待されておる。CD-ROMと同じで少々読み込みに時間がかかる(音楽CD比で5.4倍速程度。PSやSSは2倍速)のが難点ではあるのじゃが、64DDに同梱される増設用の拡張RAMを64本体に装着してたくさんのデータを扱えるようにし(本体RAMが装着前の倍の容量になる)、読み込みの回数を減らすことで解決を図っておる。「たくさんのデータが扱える」ということは、読み込み回数が減るだけではなく、ゲームの表現力が増すということでもあるぞ。RAMってのは、ゲームデータを処理するための受け皿のような物だと思ってくれ。皿が大きくなれば、一度に扱えるデータの量が増えるのじゃ。さて、概要はこんなもんじゃろうか？　それでは本題の「書き込み」について、いってみようか。

書き込みと言っても、ディスクシステムやニンテンドウパワーのように、ディスクの内容を丸々書き換えて、全く別のゲームにするというわけではない(でも、そういうサービスも予定があるようじゃ)。ゲームのセーブデータなどをディスクに書き込むのじゃ。じゃが、これだけだったら別段すごいことではないな。今でもコントローラパックやバックアップできるカセットがあるし、PSやSSにもセーブ用のメモリがある。しかしじゃ、書き込める領域がハンパじゃないってことを忘れてはならない。単純にセーブ領域がやたら広くなったと考えてもいいじゃろう。冒険の記録だろうが『マリオアーティスト』の絵だろうが、いくらでもセーブできるようになるってわけじゃな。RPGの登場人物全員にパラメータを持たせて、プレイヤーと同じように装備を変えたりレベルアップさせたりしても、余裕で全員の状態をセーブできるじゃろう。自動的にマップを生成するRPGなんてのもいいな。広大なマップでも丸ごとセーブできるので、世界に1つしかない自分だけのマップで遊ぶ、なんてことも可能になるのじゃ。モデム通信と組み合わせれば、任天堂のホストコンピュータと接続し、新しいダンジョンのデータを家にいながら受け取って書き込んだりといったこともできてしまう。その際にソフトウェアの生産は必要ないので、昨日出来たデータを今日受け取るのも可能じゃ。野球ゲームなら、実在の球団の選手のトレードが発表された次の日には、もうそれに対応したデータが入手できるとかな。

このへん、わしにもどういうゲームが出てくるのか想像もつかん。これまでの常識を覆すような、とんでもないアイデアが詰め込まれたゲームが登場するかもしれんぞ。期待しちゃってええと思います。また、64DDはN64本体下部の端子に接続するので、カセットのスロットは自由に使えるのじゃ。スーファミのFXチップのような、N64の機能を強化するチップを積んだカセットを差し、ゲーム自体はディスクから読み出すということもできる。ない機能は付けてしまえ的なパワーアップができるってわけじゃ。

ともかく、64DDの登場によって、N64の環境は劇的に進化すると言ってええじゃろう。全ては登場するソフト次第なのじゃがな。ちなみに、同時発売ソフトは『マリオアーティスト』シリーズと、『シムシティー64』、それに『巨人のドシン』あたりになりそう(じゃと思う)。

今月のデス仙人

大阪のMOST SPIRTS君より。「奥さんが無事出産なさったことを推測して、おめでとうございます」。ええ、無事でした。どうもありがとう。立ち会い出産だったんじゃが、人生観変わりましたじゃよ。なかなか貴重な体験でした。この先も父親としていろんな体験をして、子供とともに人間…じゃなくて仙人的に成長していきたいと思いますじゃ。MOST君もハムスター出産おめでとうな。突然話は変わるが、「次世代PS」の仕様が発表されたな。なんかメチャ凄いことになってます。発売は今年度中、つまり来年の3月までには出るってことか。64DD、早く発売しないとマズくないでしょうか？

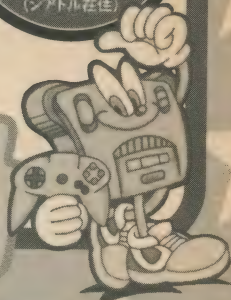
⬆出た、誌面の私物化。今月の画像ネタはやっぱりこれじゃ。このクソ親馬鹿と笑ってくだされ。生後2週間ほど。マユ毛ありません。ちなみに男児です

はみだし仙人

Q デス仙人は人間ですか？　仙人は山に住んでいるんじゃないんですか？（山形県・佐藤悠平）

A 大人の世界にはいろいろあるのじゃ。キミもそのうち解るヨ。

質問募集　謎や疑問に思うことがあったら、どんどん「デス仙人のN64教室」までおハガキ下さい、じゃよ！

REPORTER
HIROKO
永見浩子
NAGAMI
1963年東京生まれ。89年渡米。現在フリーランスのクリエイターとしてシアトルで活躍中。（シアトル在住）

今月はアメリカのイヌ事情についてお話しましょう！

や～、今回はハイテンションです。いや～、忙しい。ここ何年かぶりに忙しいであります。

突然ですが、皆さんはウンチを掃除機で吸いとってしまって、部屋中がえも言われぬ匂いでつつまれた、という経験はありますか？　また、買ったばかりのお気に入りのスリッパが、気がついたらボロボロだった、そして、ただ楽しく『ゼルダ』をプレイしていたのに、突然3回もコンセントを引き抜かれたことは？　実は我家には、去年の暮れから悪魔が住みついてしまったのです。その悪魔とは小犬（ももちゃん）と子猫（こたろう）。

ホントはさ、悩んだの。もう既に3匹の巨大な猫がいるのにねえ（サオヘンには紹介済）。ただ、相棒が、犬が欲しくってしょーがないというので、随分悩んだんですが飼い始めました。なぜ悩むかって、こちらは何でも裁判になるお国柄。もし自分の犬が隣の子供にジャンプして子供が滑って転んだとか、人の家のサンダルを噛って穴をあけ、それを見た奥さんがショックのあまり飲んでいたコーヒーをドレスにこぼしてしまったとか、お婆さんが入れ歯を飲んでしまってひっくり返ったとか…。日本じゃ考えられないことですが、ほんと、笑い話じゃないのよアメリカでは。現実にテレビでは、24時間ず～っと裁判中継専門のチャンネルもあるし、アニマルチャンネルでは、毎日何時間もペットを巡っての裁判や、争いごとの番組があるように、ホント、うるさい国なのだ。ここは。

で、覚悟を決めて、ヒューマンソサイティーなるところに行ってきました。ちなみに、家の猫ちゃんたちは、みんな捨てられたり、飼えなくなった人達の猫を引き取って育てているのですが、そういう猫や犬が集められている所が、そこにあります。まあ、日本でいう保険所みたいなところなのですが、人々が自由に出入できるし、気に入ったのがいればもらうこともできます（但し、避妊手術とワクチンは法律で義務づけられている）。中には、血統書付のゴージャスな犬や、日本じゃ滅多に見られないような種類の犬もいて、グーです。そんな、どこの骨とも知れない犬は気持ち悪い、という人もいることは確かですが、多くの人が、ここを利用します。特に、子供の誕生日や、クリスマスなどのプレゼントに利用する人が多いので沢山の犬や猫が薬殺されずにすみます。費用は、だいたい70ドルで、ワクチン代、避妊手術代込みです。こんな値段では、とてもじゃないけど企業としては成り立ちません。沢山の人達が、寄付をして賄われているんです。ペットの登録料は、普通だと1匹につき年間70ドルくらいですが、避妊手術をしたペットに対しては15ドルとなり、こういう所を見ても、野良犬、野良猫に対する民間、行政、両方のケアの深さを感じます。

去年は暇なことも手伝ってか、英語学校に通ったり、自宅で勉強したりしてみましたがいっこうに語学力は上がらず、アメリカに来て10年目だというのに恥ずかしいような感じだったのですが、犬1匹飼って、毎日近所の犬専門の公園（犬を綱から離して自由に遊ばせることが出来る巨大なフィールド）に散歩にいってるだけで、"犬仲間"とでもいうのでしょうか、なんか友達がいっぱいできちゃいました（本人の名前はわからなくても、ゴールデンレトリバーのケイシーちゃんのお母さんのテレサさんとか、ウルフハウンドのマックスくんを連れてる禿げのおやじさんってなぐあいに知り合うのだ）。そのせいで、犬の専門用語系の英語に詳しくなったのだ。ももちゃんのおかげだね。ちなみに、こっちのペットの名前で意外にもケイコとかマヤといった日本人名がいることもあるんです。留学していたときの友達の名前だったり、彼女の名前だったりして面白いのよ。また、犬の学校は新しく犬を飼う人のほとんどが行くとあって、人間の子より教育熱心なのだ。わしもいくぞ。もしかしたらほんとに人間より幸せかもしれない。こっちの犬達。

とにかく最近の私はこんな感じで、そりゃ～、掃除、洗濯、散歩で忙しいの何の。しかも『ゼルダ』もリセット攻撃されまくり、悲しくてやってられないありさま。N64の次の目玉は5月の『スターウオーズ』ということで、いくらなんでもそれまでには『ゼルダ』も終われる…でしょう…か？（そういえば、本誌のデス仙人さんのとこも赤ちゃんがお生まれになって、おめでとうございます。お互い大変ですね）

➡ももちゃん。かわいいでしょ？

➡ショッピングモールで行われていたポケモンのトレーディングカードのプロモーション。ポケモンカーや64の展示に子供達の目が輝いていたぞ（写真左は永見さんのダンナさん）

『ゼルダ』後、ってのがひとつのキーワードにもなるN64。みんなはどのゲームで遊んでるのかな？

大乱闘！スマッシュブラザーズ
たかがゲームじゃない
東京都・森　京子

発売と一緒に『スマッシュブラザーズ』を買ってから1ヶ月。連日、大賑わいの我が家です。

『スマブラ』をやるために、コントローラも4つそろえたので、毎日学校が終わると子供が集まってとても盛り上がっています。

ゲームって、夜中1人で黙々とプレイするっていうイメージのあった私には、この盛り上がりようは信じられない光景です。

それぞれのキャラクターの持つ世界観がちがうという問題もあったようですが、ちがったキャラクターが一緒に存在するということは、お互いを認めあうという点でとてもよいことだと思います。

それから、1対3で対戦をするときに、3人から集中攻撃をあびるハメになってしまった子には、泣き出しそうになる子や怒りだす子、笑いっぱなしで全然平気な子といろいろいますが、きっとみんなからいじめられる悲しさはわかってくれたのではないかと思います。

そして、現実にいじめとかもなくなってくれたら、これはもうたかがゲームじゃなくてすごいゲームだなって思います。でも、とにかく『スマブラ』は大勢でワイワイ楽しめるという点で最高のゲームです。

ついでですが、私はと言えば、自分の選んだキャラがどこにいるのか捜しているうちに、吹っ飛ばされてしまったり勝手に落下して自滅してしまったりで、最近は子供達から「一緒にやろう」の声がかからなくなってしまいました。

子供達がみんなで一緒に遊ぶ場面が少なくなってる今日この頃ですけど、ゲームがその手助けになるんだったら、ゲームに関わるものとして嬉しいですね。

SD飛龍の拳伝説
往年のファン感涙！
埼玉県・遊び心

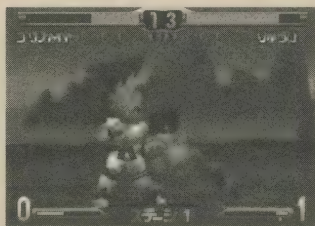
私が初めて『飛龍の拳』に出会ったのは、初代ファミコン版の時ですから、もう10年ぐらい前になります。当時は格ゲーらしいゲームはほとんど存在しなかったので、「必殺技」という概念を見事に表現した『飛龍の拳』のかっこよさは私くらいの年代のゲーマーの間では語り草となっています。

ところがその後、同シリーズは凋落の一途をたどり（失礼）、本作『SD飛龍の拳伝説』も「子供向け」というイメージが強くて、正直あまり期待していませんでした。

しかし！カルチャーブレーンはやってくれました！

簡単で爽快な連続コンボ、背景の美しい景色、クリア後のむなしさを感じさせない様々な育成・追加要素……こういった基本的なゲームの作りの良さに加えて、初代『飛龍の拳』の物語をかなり細かいところまで再現したストーリーモードは私のような往年のファン感涙です。

きつい言い方ですが、かつての『飛龍の拳』ファンで現在のシリーズに失望している人たちは多いと思います。

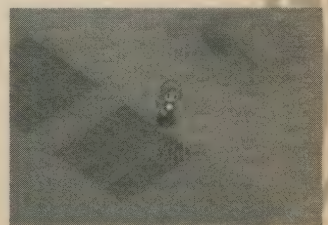
でも、そういう人たちにこそ、ぜひ本作をやってもらいたいと思います。ゲームバランスがどうこうとか言わずに童心にかえって遊べること間違いないですから。

最高99ヒットを誇る連続コンボがウリのこのゲーム。充実のストーリーモードは昔からの『飛龍』ファンにも自信を持ってオススメできるぞ。

牧場物語2
あのゲームとの共通点
北海道・成瀬　晶

しかし『牧場物語2』にこんなにはまるとは思っていなかった。いや、期待していなかったわけじゃないんだけど（SFC版も大好きだったし）。『ゼルダ』の後だから、どんなゲームをやっても……という思いがあったんだよね。それがどうだろう。今じゃ寝食を忘れて牧場作りにいそしんでいる。

なにがそんなに楽しいかって、町の人たちとの交流。話せば話すほど親しくなっていき、会話の内容もどんどん変わっていく。それにともなってイベントもたくさん見られるようになるし。前作のキャラ関連の話もあちこちにちりばめられているし、ファンにはたまらない。

で、『牧場物語2』をやっていて気づいたことがある。『ゼルダ』と『牧場物語』は似ている、ということだ。なんだか、別の世界、別のゲームという感じがあまりしない。ものを引っこ抜いて持ち上げるところとか、回転切りもできる。ニワトリも出てくるし、泉から大妖精……じゃなくて女神も出てくる。釣りもできる。他にも似てるところはいっぱいある。特に『牧場物語2』になってからはビンまで登場。そうそう、オカリナが出てきたときはびっくりしたなぁ。しかも色は青。すぐに買ったけど、自由には演奏できなくて残念。

これだけ共通点があると、全くタイプの違うゲームなのに、少なくとも私は違和感なく『ゼルダ』から『牧場物語2』に移行できた。だから『ゼルダ』の後、遊ぶゲームがないと嘆いているそこのあなた。だまされたと思って『牧場物語2』で遊んでみてはどうだろう？馬の名前は、もちろんエポナだ。

決まったストーリーを追うのではなく、一つの完結した箱庭を遊びつくすという意味では近い感のある『ゼルダ』と『牧場2』。どっちもオススメ度は高いぞ。

はみだしインプレ
『ゼルダ』が終わってヒマなので、『マリオ64』をやり直してみました。自分でジャンプする感覚が新鮮！でもヘタになってた（佐賀県・熊64）

掲載料は2000円のおもちゃ券だ！ N64でキミを熱くしたゲームのことや、ちょっと残念に感じたことなど、「インプレ」係までドシドシ送ってね。あて先はP79参照。

●はみだしフォーラム

Q 編集部宛にバレンタインチョコは来ましたか？（和歌山県・シスコムーン）

A 来てませんな。個人宛で来たのはなんとケイ少佐だけ。そのチョコはみんなでたかって食べちゃいました。

読者の手紙から N64フォーラム

年末商戦を好成績でクリアして、いよいよ軌道に乗ってきそうなN64。
64ファンとしても一安心……と思ってたら突然飛び込んできた大ニュース。
強力なスペックを誇る「次世代プレイステーション（仮）」の発表！
これでゲームの世界はどう変わるんでしょうか？64への影響は……？

N64との出会い……。

青森県・ほっけのひらきさん

いつも行っているスーパーがあります。買い物するたびスタンプがたまり、その数でいろいろな景品がもらえる……というシステムがありました。母がカタログをもらってきて、私も見ていると、N64やプレステ？だったかな？とにかくそのころとてもとても輝いていたハードがありました。前々からゲーム好きだった私は、『マリオカート64』が欲しかったので、N64をとってもらうことになりました。これが96年11月のことです。

96年12月上旬、N64が家にやってきました。心の中はとってもハッピーでした。が！「ソフトないし、どうやってテレビとつなぐの？」。遊べたのはそれから6日後でした。なにせ、スーファミを買ったときの記憶もないし苦しみました。とりあえず『ワンダープロジェクトJ2』を買い、『マリオカート64』まで我慢していました。

しかし、97～98年に入ると「プレステにしときゃよかった」と思いました（理由：プロジェクトV6が欲しかったから(笑)。アーケードゲームの移植もいっぱいあったし）。ところがその気持ちがいっきに晴れたのです。64ドリームを初めて買ったとき見た『ゼルダ』の写真……。広い世界……。美しい空……。N64はここまでできるのかと感動してしまいました（ちょっと大げさかなぁ？）。

思えばN64がなかったら、64ドリームも買わなかったし、『J2』のエンディングで大泣きもしなかったし、『マリオ64』のスター取りも苦労していなかった。64との出会いはよかった……のかな？と思うこともしばしばあるけど、「N64はすごいんだよ」ってみんなに知ってもらいたいな！

64の高い性能を余すところなく発揮して見せてくれた『ゼルダ』をはじめ、「これがゲームだ！」ってソフトが目白押しのN64。もっとたくさんの人に遊んでほしいよね

フルボイスを夢見たころ

青森県・石岡真弓さん

私は、お正月に念願のN64を手に入れました。そして、「何のソフトを買おっかな～」とゲーム店に足を運ぶと、店のモニターには『ゼルダ』を初め他機種のゲームのビデオも流されていました。それを見て感じたことは、「あぁ……どこでも声が出てるなぁ……」ということです。今見てみると、本当にたくさんのゲームに声がついていますよね。オープニングデモがフルボイスだったり、戦闘シーンに技のかけ声がついたり、はてはキャラのセリフすべてに声が入ってたり……。友達の家でPSのゲームを観戦していたとき、あまりにもしゃべるキャラに1人でカルチャーショックを感じてしまい、「時代は進んでいるんだなぁ……」と感心していた矢先でした。びっくりすると同時に、少し寂しい気がしました。私は決してゲーム歴が長いわけではありませんが、かつての名ソフトをプレイしながら、「声が出たらいいなぁ……」ということをよく考えていました。そして今でもそう思っています。いえ、かつては誰でも、ゲーム中でしゃべるキャラを夢見ていたことでしょう。そして、その夢がふくらんで、今、たくさんのゲームに声がつくようになっているのです。しかし、ごく最近になってゲームを始めた人……いきなり次世代機を買っている人は、夢を見ているのでしょうか。きっと、美しい画面や声をごく当たり前のように感じているのでしょう。いつか自分もそうなりかねないような気もします。しかし、せめて心の片隅にでも置いておいてほしいのです。夢見た自分がいたことを。強く願っていた自分がいたことを。そしてその思いが、今実を結んでいるんだということを。

きっと、これは全てのことについて言えるでしょう・初心忘れるべからず。いつでも、今の自分がある環境に感謝し、生きていきたいものだと思います。

昔は全部で16色しか出ないようなゲームを、でもほんとに夢中になって遊んでいました。今は少々の演出じゃあ驚かなくなっちゃいましたな。慣れってコワイよね

本当の販売戦略とは

東京都　土橋伸吾さん

任天堂の販売戦略が納得できないという意見を、最近このコーナーでよく目にします。でも、僕の意見は少し違います。

そもそも、販売に力を入れるとはどういうことでしょう。専務がCMに出ることですか。それとも、新作ゲームに大作ゲームの体験版をつけて売ることでしょうか。僕は、このような下心見え見えの販売戦略をしないからこそ、任天堂が大好きです。皆さんは、リアル志向のレースゲームが全盛の今、『F-ZEROX』のようなゲームをポンと出せる任天堂ってスゴイと思いませんか。それと同じように僕は、単なる受け狙いの販売戦略を決してしない任天堂が、やっぱりスゴイと思います。東京ゲームショウに『ゼルダ』を出展しなかったのは間違いだ、とする意見も少し短絡的だと感じます。僕個人的には、某専務が名刺くばりをした隣のブースで『ゼルダ』をプレイしたいとは思いません。任天堂は、安易な販売競争に走らないからこそ任天堂なのだと思うのですが。

また、『ゼルダ』がゲームショウに出展されたとしても、その魅力が来場者に十分伝わったかどうかは疑問です。たった10分間のプレイでは、グラフィックの美しさは伝わるとしても、いわゆる「ゼルダ的」な

魅力はほとんど伝わらないでしょう(それは『ポケモン』だって同じだと思います)。だからユーザーの皆さんは、任天堂の販売姿勢を嘆く前に、目の前にある『ゼルダ』を100時間プレイしてください。その方が、10万人が10分間プレイするよりずっと宣伝効果が高いと思います。だってあの『ポケモン』だって、そんな1人1人のユーザーの伝道によって、あれだけのヒットになったのですから。

この問題についてユーザーの立場からできることはほとんどないのが事実。それだけに歯がゆい思いをしている人も多いでしょ。まぁ64がブレイクすれば全部笑い話になるんだろうけどね

ポケモンスナップのこと

兵庫県・鸚鵡

今回は厳しい批判をさせていただきます。皆さん心して読んでください(笑)。

僕は64ドリームを読み始めた頃から『ポケモンスナップ』に期待していました。自分が写真好きなのと、データの大量保存という64DDの特長を見事に生かしたこと、それに写真を撮るゲームという今までにないジャンルが魅力的だったからです。しかし、64ドリーム3月号の記事を見て自分はこのソフトを買う気が失せてしまいました。

どうしてDD対応ではなくなったのでしょう。任天堂さんは1Mフラッシュロムを積む……と言っているようですが、DDの保存容量に比べたらはるかに及ばないはずです。これは『ポケスナ』の魅力・おもしろさを半減させていると言っても過言ではないと思います。大人の都合じゃ済まされないですよ。編集部さんも気づいているハズでしょう？でも、ゲーム専門誌の編集部は批判的なことは書けないですよね。もし批判的なことを書けばゲーム会社から情報がもらえなくなるかも知れないですから。これが事実をありのままに伝えられない理由だと思いますよ、3月号の浦彰宏さん。現に3月号ではカートリッジへの移行についてはほとんど触れられてませんし。

一方ではソフト数不足から64DDが発売延期になり、また一方ではソフトが早く出来そうなのでDDまで待てないという矛盾した発言をしている任天堂のほうが責任重大だと僕は思います。とにかく一刻も早くメディアをDDに戻してもらいたいし、カートリッジのまま発売するのであれば保存専用(コントローラパックのような機能)のDDのディスクをつくるなどのアフターケアをしない限りは僕の脳みそはもう反応しないでしょう。……みんな任天堂を信じてるんです、お願いします。

先月の「ちづるのアナログチャット」でも触れた問題だけど、DD買わずに遊べるんだからいいんじゃないか？という考え方だってありでしょ。それに、実際『ポケスナ』さわって見たけど別にDDじゃないと話にならん、ってものじゃなかったよ。写真を残しておきたければプリントアウトしてシールでとっておけるしね。まぁ任天堂としても「カートリッジで出して十分商品としていける」と確信したからそうするんだろうしね

N64がんばって！

広島県・テレサ母さんさん

……最近N64にしてよかったなと思うようになりました……。

N64を買って、もうすぐ2年になります。

ゲームに興味を持ち始めた息子に、小学校入学祝！ということで、わが家初のゲーム機となりました。その頃、店頭で遊んだ『マリオカート64』が気に入っていて、すんなりN64で決まりかと思いましたが、いざとなると親の方はずいぶん悩みました。何といってもソフトの数がとても少なかったんです。ソフトの値段も高かったし……。将来的に大丈夫かなあ、という不安があったのです。とはいうものの、やはり気に入った『マリオカート64』をするために、N64にしました。

『マリオカート64』は楽しかった。半年、それで遊びました。でも、次に子供の好きそうなソフトがなかなか出てきません。それで、『スーパーマリオ64』を買いました。これもとても楽しくて、ゲームってすごいんだと感心、感動しました。でもソフトに関しては少なくて、不満とか不安がありました。

去年からN64のゲーム雑誌を読むようになりました。が、まもなく3種類あったのに1社休刊になりましたね。ますます心配になりました。雑誌を読んで、期待されているソフトがなかなか出ていないということも知りました。ほんとに、どうなるんだろうと思っていましたが、去年の夏頃からソフトがコンスタントに出てきて、いい感じになってきましたね。特に、去年秋〜今年にかけては数も中身も充実してて、ようやく選べるって感じで嬉しいです。うちの子くらいの子供にとって、魅力のあるソフトが多くなってきたんだと思います。今までスーパーファミコンで遊んでた子供たちが、次々とN64に買い換えてきているんですよ。うちでN64を買ったときは、まわりに誰もN64を持ってる子はいなかったのに、ここ数ヶ月のあいだにクラスで何人もN64を買っていて、ようやく学校でN64のゲームの話に花が咲くようになりました。今の話題はやっぱり『ゼルダ』です。友達が集まったら『スマブラ』で盛り上がっています。この調子でますますN64がんばっていただいて、子供たちを喜ばせてやってくださいね。期待しています。

64ドリームさんもがんばって盛り上げてください。

ソフトの売れ行きがどうとか販売戦略がどうとか、ついついオトナの話ばっかりに頭がいってしまいがちな今日この頃。でも、いちばん大事なことは子供が楽しく遊べることじゃないかな。ゲームのことを考えるにはこれを忘れずにいたいものです

原稿募集

読者の皆さんのN64に対しての様々な思いをお聞かせください。文字数は四百～八百字くらい。書式は問いません、書きやすい方法で送ってね！ あて先は下記を参照。

読者アンケートから

●ポスターはデカくてはる場所がないのでポストカードにしましょう。(兵庫県・成龍)

●ピカチュウは「電撃がキライ」というのがありましたが、それってもしかして……。(茨城県・玉)

●カゼひいて学校休みました。けどかわりに64でいっぱい遊べて幸せ。(滋賀県・CHOCOBANANA)

●任天堂の本社にグッズを売ってる店はありますか？(栃木県・MJ)

●『ポケモンスナップ』は、何の目的で写真を撮っているのですか？(石川県・ブッチン)

●毎号、1つのソフトを徹底的に解説するというのは……？(京都府・KK)

●「真・ゲッターラ王」をレギュラー連載して下さい。(東京都・午前2時のわたし)

●64ドリームはもちろん490円で続けますよね。そうしないと俺は……(泣)。(東京都・菅原祐介)

●業界話をどんどん増やして欲しい……子供向けだと無理かな……。(千葉県・佐々木正文)

●「おすすめゲームコーナー」みたいなものを「しんえいたい」に作ってほしい。(山形県・まめっち)

●ポケモンセンターって、いろんなところに出来ないんですか？東京や大阪ばっかりズルイ！(広島県・バナナフェスティバル)

●原稿のあて先● 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部「N64フォーラム」係まで FAX番号 03(3230)0675

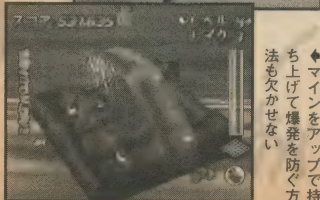
先月号で情報を募集した『テトリス+GB本体』のセットは、おかげさまで事実が判明しました！ 次号の64ドリームでその内容を紹介予定です。情報の「お礼」もお楽しみに！

商店街会長のお言葉

『ハムスターパラダイス』を発売日に買おうとしたら、どこに行っても売り切れで、30軒くらい回ってようやく入手。ゲーム自体は特に目新しくないけれど、ハムスターの仕草が本物によく似ているので、お気に入りの1本に。

『ウエットリス』コンテスト発表！

ちょっとのつもりがヤメられない『ウエットリス』。お待たせしました、2月号から募集してきた「ハイスコアコンテスト」の最終結果発表！ 発売元のイマジニアもビックリのハイスコアが、日本全国から続々到着したのだ。果たして日本一の座は誰に!?

全部門とも1位のスコアが1億点を上回る、超ハイレベルとなったこのコンテスト。上位入賞者のハガキを見ると、アヒルちゃんを数多く出して一気に大量得点するのと、少ないアヒルちゃんで堅実に点数を伸ばしていく、2通りの高得点獲得方法があったぞ。これに限らず、自分だけの攻略手順を作り出せるのもこのゲームの大きな魅力だよね。また機会があれば、ぜひ第2回も開催したいと思うぞ。最後になりましたが、読者の皆さん、開催にご協力いただいたイマジニアの方々に感謝!

➡壁をギリギリまで細く削るテクニックも、地震対策に有効だ

⬅マインをアップで持ち上げて爆発を防ぐ方法も欠かせない

最終結果

【上級部門】 応募基準点：1000万点以上 賞品：上位1名にゲームボーイカラー本体+α

順位	都道府県	氏名	得点
1位	京都府	田畑 雅巳さん	174,788,844点

【中級部門】 応募基準点：500万点以上 賞品：上位3名にお好きなイマジニアN64ソフトを1本

順位	都道府県	氏名	得点
1位	北海道	佐藤 俊也さん	128,779,480点
2位	茨城県	渡辺 孝志さん	108,056,370点
3位	静岡県	八木 康介さん	66,341,388点

【初級部門】 応募基準点：5万点以上 賞品：上位5名にウエット（リス）ティッシュとダービーボール2個

順位	都道府県	氏名	得点
1位	千葉県	中村 嘉宏さん	112,192,290点
2位	兵庫県	穂積 慶さん	38,798,286点
3位	東京都	成島 良さん	33,821,845点
4位	秋田県	青木 隆さん	20,799,088点
5位	大阪府	中村 友香さん	20,431,393点

【ドクトルエンドー特別賞】 全応募者の中から抽選で1名に「ゲーム&ウオッチ ワイドスクリーン ポパイ」をプレゼント

当選者 東京都 横山 達之さん（上級：29,422,598点）

上級部門の賞品は、現在鋭意制作中ですので、お送りするのが遅れることをご容赦下さい。また、中級部門入賞者の方々には、ご希望のソフトをお伺いするハガキを発送します。

今月のオレはこれを買う！

4/20までに発売される、購入予定のソフトは5本。『実況パワフルプロ野球6』と『パワプロクンポケット』の2本は、シリーズのファンとしては当然セットで買いだ。『ポケモンピンボール』は本格派のピンボールゲームに仕上がっているから購入確定。『ピクロスNP Vol.1』は、かなりの難問も用意されていたのでつい熱中した。これはVol.8まで揃えたい。最後の5本目は、『ポケモンスナップ』。友達がプレイしている横に立って、いろいろとケチをつけるのも面白いぞ。

⬅『ポケモンピンボール』は、長く楽しめそうだ。『カービィのピンボール』よりは難しい

➡『ピクロスNP』は、今までのピクロスに比べると遊び応えがある

任天堂ゲームに関するマニアックな質問や、このページへのご意見・ご要望がありましたら、巻末の住所の「商店街」係までおハガキか、FAX（03-3230-0675）をお送り下さい。待ってます！

秋葉原価格調査団（3/9調査）

先月号での公約通り、秋葉原価格調査団の登場だ。3月末に決算を控えているせいか、全体的に値段を下げて販売している店が多かったが、相変わらず派手に価格が下がったソフトは見あたらない。前回の調査の際に全く見かけなかった『ピカチュウげんきでちゅう』は品薄も解消し、どの店でも手に入るようになった。コントローラパックとほぼ同じ値段で買えるのが魅力だった『ワンダープロジェクトJ2』は、最近は価格を上げている店も増えてきた。「安い・面白い・コントローラパック付き」と、三拍子揃ったお得なソフトなので、まだ持っていないN64ユーザーには是非オススメしたい。

◆『新日本プロレス闘魂炎導2』は高値安定。息の長いヒットになりそう

◆『大乱闘スマッシュブラザーズ』の品薄も解消。今でもよく売れているぞ

各ハードのお値段

NINTENDO64	11000円
ゲームボーイカラー	7480円
ゲームボーイポケット	3280円
スーパーファミコンジュニア	6480円
AV仕様ファミコン	4480円
ドリームキャスト	29800円
セガサターン	9800円
プレイステーション	14700円
ワンダースワン	6480円

ワンダースワンは売り切れの店も多い。ソフトは『GUNPEY』がかなりの品薄だ。

ソフト名	価格	秋葉原価格	発売元
イギーくんのぶらぶらぽよん	5800	1980	アクレイムジャパン
ウエイン・グレツキー・3Dホッケー	6800	3980	ゲームバンク
ウエットリス	5800	3480	イマジニア
ウエーブレース64	6800	1972	任天堂
ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒	5980	980	ハドソン
エアロゲイジ	7800	2980	アスキー
エアーボーダー64	7980	3480	ヒューマン
栄光のセントアンドリュース	9800	1980	セタ
エクストリームG	6800	3980	アクレイムジャパン
SD飛龍の拳伝説	6480	5280	カルチャーブレーン
NBA IN ZONE'98	6800	2480	コナミ
F-ZERO X	5800	3980	任天堂
F1 WORLD GRAND PRIX	5800	4980	任天堂
AI将棋3	7800	6480	アスキーサムシンググッド
オリンピックホッケーナガノ	6800	2480	コナミ
G.A.S.P!!	6800	3980	コナミ
カメレオン・ツイスト	6980	1980	日本システムサプライ
カメレオン・ツイスト2	6300	5280	日本システムサプライ
がんばれゴエモン でろでろ道中オバケてんこ盛り	7800	5980	コナミ
がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～	8900	1972	コナミ
キラッと解決! 64探偵団	6800	3980	イマジニア
キングヒル64	6980	3980	ケムコ
ゲッターラブ!! ～ちょー恋愛パーティーゲーム～	6800	2480	ハドソン
ゴールデンアイ007	4800	3970	任天堂
最強羽生将棋	9800	3980	セタ
Jリーグイレブンビート1997	6980	3480	ハドソン
Jリーグダイナマイトサッカー64	7500	1280	イマジニア
Jリーグタクティクスサッカー	7800	売り切れ	アスキー
JリーグLIVE64	9800	980	EAV
時空戦士テュロック	7800	1480	アクレイムジャパン
実況Jリーグパーフェクトストライカー	9800	953	コナミ
実況パワフルプロ野球4	8900	1980	コナミ
実況パワフルプロ野球5	7800	5980	コナミ
実況ワールドサッカー3	7500	売り切れ	コナミ
実況ワールドサッカー～WORLD CUP FRANCE'98～	7800	売り切れ	コナミ
シティツアーグランプリ全日本GT選手権	6800	2980	イマジニア
シムシティ2000	6800	2950	イマジニア
新日本プロレス　闘魂炎導	6980	980	ハドソン
新日本プロレス　闘魂炎導2	6800	5979	ハドソン
進め! 対戦ぱずるだま　闘魂! まるたま町	6800	1972	コナミ
スター・ウォーズ～帝国の影～	7800	953	任天堂
スターソルジャー　バニシングアース	6800	2980	ハドソン
スターフォックス64	4800	3780	任天堂
スノボキッズ	6800	4980	アトラス
SNOW SPEEDER	6800	3980	イマジニア
スペースダイナマイツ	6800	1800	ビッグ東海
スーパースピードレース64	6800	1972	タイトー
スーパービーダマン　バトルフェニックス	6800	3800	ハドソン
スーパーマリオ64	4800	3950	任天堂
スーパーロボットスピリッツ	7800	2980	バンプレスト
ゼルダの伝説　時のオカリナ	6800	3980	任天堂
ソニックウイングスアサルト	6980	5480	ビデオシステム
超空間ナイタープロ野球キング	9980	480	イマジニア
超スノボキッズ	6800	5480	アトラス
チョロQ64	6800	5480	タカラ
ディディーコングレーシング	6800	1972	任天堂

ソフト名	価格	秋葉原価格	発売元
デザエモン3D	7800	3980	アテナ
テトリス64	4980	3980	セタ
デュアルヒーローズ	6980	980	ハドソン
1080°スノーボーディング	6800	2980	任天堂
DOOM64	7800	1280	ゲームバンク
トップギアラリー	6980	1972	ケムコ
ドラえもん　のび太と3つの精霊石	7980	6480	エポック社
ドラえもん2　のび太と光の神殿	6800	4480	エポック社
ナイフエッジ	6980	2880	ケムコ
ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ	5800	4980	任天堂
ぬし釣り64	6800	5280	パックインソフト
ハイパーオリンピック イン ナガノ64	6800	2980	コナミ
パイロットウイングス64	9800	980	任天堂
爆笑人生64 めざせ! リゾート王	6800	3480	タイトー
爆ボンバーマン	6980	4980	ハドソン
パズルボブル64	4800	3780	タイトー
パチンコ365日	6980	4980	セタ
BUCK BUMBLE	6880	2980	Ubiソフト
遥かなるオーガスタMASTARS'98	7980	2972	T&Eソフト
パワーリーグ64	6980	880	ハドソン
バンジョーとカズーイの大冒険	6800	4980	任天堂
バーチャル・プロレスリング64	6800	1972	アスミック
Parlor! PRO64	6980	3980	日本テレネット
ピカチュウげんきでちゅう	9800	8780	任天堂
ヒューマングランプリ	9800	980	ヒューマン
飛龍の拳ツイン	6980	2980	カルチャーブレーン
ファイティングカップ	6800	3972	イマジニア
ファミスタ64	6800	953	ナムコ
FIFAロードトゥワールドカップ'98	6800	3480	エレクトロニックアーツ
ぷよぷよSUN64	5980	1480	コンパイル
ブラストドーザー	4800	980	任天堂
プロ麻雀　極64	6800	3980	アテナ
HEIWAパチンコワールド64	7900	4980	ショウエイシステム
HEXEN	6800	1980	ゲームバンク
牧場物語2	6800	5780	パックインソフト
ポケモンスタジアム	6800	3980	任天堂
ボンバーマンヒーロー～ミリアン王女を救え～	6800	3980	ハドソン
麻雀道64	6980	2980	ビデオシステム
麻雀放浪記CLASSIC	7900	2980	イマジニア
麻雀MASTAR	9800	1980	コナミ
麻雀64	7800	5980	コーエー
マジカルテトリスチャレンジfeaturingミッキー	6800	4980	カプコン
マリオカート64	4800	3880	任天堂
マリオのふぉとぴー	9800	7480	ハギワラシスコム
マリオパーティー	5800	4680	任天堂
マルチレーシングチャンピオンシップ	7900	1780	イマジニア
森田将棋64	9800	7980	セタ
ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ	8900	2980	エニックス
ヨッシーストーリー	6800	1680	任天堂
RAKUGAKIDS	6800	5980	コナミ
LET'Sスマッシュ	6800	5480	ハドソン
64大相撲	7980	1980	ボトムアップ
64で発見!! たまごっち	6800	800	バンダイ
64トランプコレクション	6980	2980	ボトムアップ
ワイルドチョッパーズ	6980	2972	セタ
ワンダープロジェクトJ2	9800	980	エニックス

はみだし大通り

Q 秋葉原でゲームの品揃えが一番いい店と、FC版の『ゼルダ』が売ってる店は？（横浜市の大竹さん）

A 『ゼルダ』はソフマップ・アミューズメント館2階で、品揃えはラオックスゲーム館が一番だ。

NINTENDO POWER書き換えタイトル一覧

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(K)	メーカー	価格
ACT	スーパードンキーコング	32	16	任天堂	1000
	スーパードンキーコング2	32	16	任天堂	1000
	スーパードンキーコング3	32	16	任天堂	1000
	がんばれゴエモン きらきら道中	24	64	コナミ	1000
	スーパーメトロイド	24	64	任天堂	1000
	クロックタワー	24	16	ヒューマン	1000
	ストリートファイターIIターボ	20	なし	カプコン	1000
	レッキングクルー'98	16	64	任天堂	3000
	ドラえもん3 のび太と時の宝玉	12	なし	エポック社	1000
	ドラえもん4 のび太と月の王国	12	なし	エポック社	1000
	ロックマン7	16	なし	カプコン	1000
	デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編	16	なし	カプコン	1000
	がんばれゴエモン3	16	64	コナミ	1000
	悪魔城ドラキュラXX	16	なし	コナミ	1000
	スーパーマリオコレクション	16	64	任天堂	1000
	ロックマンX	12	なし	カプコン	1000
	ファイナルファイト2	12	なし	カプコン	1000
	奇々怪界 月夜草子	12	なし	ナツメ	1000
	ワギャンパラダイス	12	なし	ナムコ	1000
	カービィボウル	12	64	任天堂	1000
	スーパーボンバーマン3	12	なし	ハドソン	1000
	超原人2	12	なし	ハドソン	1000
	超魔界村	8	なし	カプコン	1000
	ファイナルファイト	8	なし	カプコン	1000
	キッドクラウンのクレイジーチェイス	8	なし	コトブキシステム	1000
	ツインビー レインボーベルアドベンチャー	8	64	コナミ	1000
	魂斗羅スピリッツ	8	なし	コナミ	1000
	それ行けエビス丸 からくり迷路	8	なし	コナミ	1000
	超魔界大戦 どらぼっちゃん	8	16	ナグザット	1000
	奇々怪界 謎の黒マント	8	なし	ナツメ	1000
	サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い	8	なし	ナムコ	1000
	スーパーワギャンランド	8	なし	ナムコ	1000
	スーパーワギャンランド2	8	なし	ナムコ	1000
	THE FIREMEN	8	なし	ヒューマン	1000
	リブルラブル	4	なし	ナムコ	1000
	スーパーマリオワールド	4	16	任天堂	1000
RPG	ウィザードリィ外伝 IV ～胎魔の鼓動～	32	64	アスキー	1000
	レナス2 ～封印の使徒～	32	64	アスミック	1000
	Last Bible III	24	64	アトラス	1000
	マザー2	24	64	任天堂	1000
	大貝獣物語	24	64	ハドソン	1000
	ブレスオブファイア II	20	64	カプコン	1000
	FEDA	20	64	やのまん	1000
	ダウン・ザ・ワールド	16	64	アスキー	1000
	旧約・女神転生	16	64	アトラス	1000
	真・女神転生II	16	64	アトラス	1000
	ソードワールドSFC2 いにしえの巨人伝説	16	64	ティーアンドイーソフト	1000
	ヘラクレスの栄光IV 神々からの贈り物	16	64	データイースト	1000
	ミニ四駆レッツ&ゴー!! WGP2	16	64	任天堂	2500
	ELFARIA II	16	64	ハドソン	1000
	新桃太郎伝説	16	64	ハドソン	1000
	ARETHA	16	64	やのまん	1000
	ARETHA2	16	64	やのまん	1000
	レナス[古代機械の記憶]	12	64	アスミック	1000

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(K)	メーカー	価格
RPG	真・女神転生	12	64	アトラス	1000
	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II	12	64	エポック社	1000
	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	12	64	チュンソフト	1000
	ソードワールドSFC	12	64	ティーアンドイーソフト	1000
	イーハトーヴォ物語	8	16	ヘクト	1000
	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	8	16	エポック社	1000
	エストポリス伝記	8	64	タイトー	1000
	ヘラクレスの栄光III 神々の沈黙	8	64	データイースト	1000
	METAL MAX 2	8	64	データイースト	1000
SPT	スーパーファイヤープロレスリング X プレミアム	32	256	ヒューマン	1000
	実況ワールドサッカー2	24	64	コナミ	1000
	リングにかけろ	20	なし	メサイヤ	3000
	スーパーパンチアウト	16	64	任天堂	3000
	スーパーファミリーゲレンデ	16	64	ナムコ	3000
	磯釣り 離島篇	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	海のぬし釣り	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	川のぬし釣り2	12	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	スーパーフォーメーションサッカー96 WCE	12	なし	ヒューマン	1000
	ダービージョッキー[騎手王への道]	8	64	アスミック	1000
	ワイアラエの奇蹟	8	64	ティーアンドイーソフト	1000
	デビルズコース	8	64	ティーアンドイーソフト	1000
	スーパーファミリーテニス	8	なし	ナムコ	1000
	スーパー大相撲 熱戦大一番	8	なし	ナムコ	1000
	ナムコットオープン	8	64	ナムコ	1000
	スキーパラダイス with ｽﾉｰﾎﾞｰﾄﾞ	8	なし	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	つり太郎	8	16	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	F-ZERO	4	16	任天堂	1000
SLG	幻獣旅団	32	256	アクセラ	3000
	ときめきメモリアル ～伝説の樹の下で～	32	64	コナミ	1000
	スーパーブラックバス3	32	64	スターフィッシュ	1000
	ファイアーエムブレム聖戦の系譜	32	64	任天堂	1000
	魔神転生II	24	64	アトラス	1000
	タクティクスオウガ	24	64	クエスト	1000
	Winning Post2 プログラム'96	24	256	光栄	1000
	ダービースタリオン98	24	256	任天堂	2500
	ファイアーエムブレム紋章の謎	24	64	任天堂	1000
	アースライト ルナ ストライク	24	64	ハドソン	1000
	伝説のオウガバトル	16	256	クエスト	1000
	スーパーブラックバス2	16	64	スターフィッシュ	1000
	デア ラングリッサー	16	64	日本コンピュータシステム	1000
	スーパーファミコンウォーズ	16	256	任天堂	3000
	牧場物語	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	AIII S.V.	16	256	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	ジ・アトラス	16	256	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団	12	64	アスミック	1000
	鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線	12	64	アスミック	1000
	魔神転生	12	64	アトラス	1000
	ミリティア	12	なし	ナムコ	1000
	鋼鉄の騎士	8	64	アスミック	1000
	SUPER大航海時代	8	64	光栄	1000
	ロードモナーク	4	64	エポック社	1000
	シムシティー	4	256	任天堂	1000
PUZ	すってはっくん	24	64	任天堂	3000
	カービィのきらきらきっず	16	16	任天堂	3000

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(K)	メーカー	価格
PUZ	マジカルドロップ2	16	なし	データイースト	1000
	POWERロードランナー	12	64	任天堂	2500
	どっすん! 岩石パズル	8	なし	アイマックス	1000
	上海III	8	なし	サン電子	1000
	CAMEL TRY	8	なし	タイトー	1000
	クオンパSFC	8	64	ティーアンドイーソフト	1000
	POWER倉庫番	8	64	任天堂	2500
	マリオのスーパーピクロス	8	64	任天堂	1000
	パネルでポン	8	なし	任天堂	1000
	ピクロスNP Vol.1 (4/1より)	8	16	任天堂	2000
	す～ぱ～なぞぷよ ルルーのルー	8	64	バンプレスト	1000
	す～ぱ～ぷよぷよ	8	なし	バンプレスト	1000
	ドクターマリオ	4	16	任天堂	3000
	PUZZLE BOBBLE	4	なし	タイトー	1000
	コズモギャング ザ パズル	4	なし	ナムコ	1000
SHT	極上パロディウス	16	なし	コナミ	1000
	PHALANX	8	なし	コトブキシステム	1000
	ポップンツインビー	8	なし	コナミ	1000
	パロディウスだ! ～神話からお笑いへ～	8	なし	コナミ	1000
	AXELAY	8	なし	コナミ	1000
	コズモギャング ザ ビデオ	8	なし	ナムコ	1000
	グラディウス3	4	なし	コナミ	1000
	SPACE INVADERS	4	なし	タイトー	1000
	キャラバン シューティング コレクション	4	なし	ハドソン	1000
ETC	同級生2	32	16	バンプレスト	3000
	晦 一つきこもり	32	64	バンプレスト	1000
	ファミコン探偵倶楽部PARTII うしろに立つ少女	24	64	任天堂	3000
	平成 新・鬼ヶ島 前編	24	16	任天堂	3000
	平成 新・鬼ヶ島 後編	24	16	任天堂	3000
	かまいたちの夜	24	64	チュンソフト	1000
	学校であった怖い話	24	64	バンプレスト	1000
	魔女たちの眠り	24	64		1000
	Zooっと麻雀!	20	256	任天堂	3000
	タワードリーム (3/31まで)	16	64	アスキー	1000
	夜光虫	16	64	アテナ	1000
	大爆笑人生劇場 ～ずっこけサラリーマン編～	16	64	タイトー	1000
	SUPER人生ゲーム3	16	64	タカラ	1000
	ただいま勇者募集中 おかわり	16	64	ヒューマン	1000
	スーパー将棋2	12	64	アイマックス	1000
	ドカポン3・2・1 ～嵐を呼ぶ友情～	12	64	アスミック	1000
	ハロー! パックマン	12	なし	ナムコ	1000
	スーパー花札2	8	なし	アイマックス	1000
	RPGツクール SUPER DANTE	8	256	アスキー	1000
	ドカポン外伝 炎のオーディション	8	なし	アスミック	1000
	決戦! ドカポン王国IV ～伝説の勇者たち～	8	64	アスミック	1000
	プロ麻雀 極III	8	64	アテナ	1000
	大爆笑人生劇場	8	なし	タイトー	1000
	SUPER億万長者ゲーム	8	64	タカラ	1000
	弟切草	8	64	チュンソフト	1000
	スーパー桃太郎電鉄II	8	64	ハドソン	1000
	囲碁倶楽部	8	64	ヘクト	1000
	真・麻雀	4	64	コナミ	1000
	スーパートランプコレクション2	4	なし	ボトムアップ	1000

3月9日現在 SFC&GB発売カレンダー

● NP…SFC書き換えシステムNINTENDO POWERの書き換え用ソフト。
C…ゲームボーイカラー対応ソフト。
P…ポケットプリンタ対応ソフト。

スーパーファミコン

●【4月発売】●

1日 ピクロスNP Vol.1/PUZ/任天堂/2000円/NP

●【発売日未定】●

ぷぷる/TAB/アクセラ/未定/NP
ファイアーエムブレム トラキア776/SLG/任天堂/未定/NP

ゲームボーイ

●【3月発売】●

26日 バーガーバーガーポケット/SLG/ギャップス/3980円/C
26日 ポケット電車2/ETC/ココナッツジャパン/3980円/C
26日 QuiQui/SLG/魔法/3980円/C

●【4月発売】●

1日 パワプロクンポケット/SPT/コナミ/4500円/C
2日 学級王ヤマザキ ゲームボーイ版/ETC/コーエー/3980円/C
9日 加藤一二三九段の将棋教室/TAB/カルチャーブレーン/3200円/C
9日 信長の野望 ゲームボーイ版2/SLG/コーエー/4800円/C
14日 ポケモンピンボール/ACT/任天堂/3800円/C/振
16日 女神転生外伝ラストバイブルII/RPG/アトラス/3980円/C
16日 坂田吾朗九段の連珠教室/TAB/カルチャーブレーン/3900円/C
16日 プロ麻雀「兵」GB/TAB/カルチャーブレーン/3980円/C/P
23日 SD飛龍の拳EX/ACT/カルチャーブレーン/3980円/C
23日 トップギア・ポケット/RAC/ケムコ/3980円/C専用/振
28日 ハローキティのマジカルミュージアム/PUZ/イマジニア/3500円/C/P
28日 リアルプロ野球! セントラルリーグ編/SLG/ナツメ/3980円/C
28日 花さか天使テンテンくんのビートブレイカー/PUZ/コナミ/4300円/C
28日 ポケットGIステイブル/SLG/コナミ/4500円/C
28日 ディノブリーダー3/RPG/J・ウイング/4800円/C
29日 パチパチパチス郎～ニューパルサー編～/TAB/スターフィッシュ/3980円/C
4月 ゴルフDEおはスタ/SPT/エポック社/3980円（予）/C
4月末 人生ゲーム 友達たくさんつくろうよ!/ETC/タカラ/3980円/C/P

●【春発売】●

アザーライフ アザードリームスGB/RPG/コナミ/未定/C
トラック&フィールドGB/SPT/コナミ/未定/C
ワールドサッカーGB2/SPT/コナミ/未定/C

●【5月発売】●

13日 It's a ワールドラリー/RAC/コナミ/4300円/C
下旬 本格将棋「聖」/TAB/カルチャーブレーン/3200円/C
下旬 白江七段の囲碁入門/TAB/カルチャーブレーン/3200円/C
下旬 ファミリートランプ/TAB/カルチャーブレーン/3200円/C
下旬 シャドウゲート リターン/ADV/ケムコ/3980円/C

●【6月以降】●

6月3日 あにまるぶりーだー3/RPG/J・ウイング/4800円（予）/C/P
6月3日 漢字BOY/ETC/J・ウイング/4800円（予）/C/P
6月下旬 スパイvsスパイ/ACT/ケムコ/未定/C専用
6月 釣り先生2/SLG/J・ウイング/4800円（予）/C
6月 ポケットモンスター金/RPG/任天堂/未定/C
6月 ポケットモンスター銀/RPG/任天堂/未定/C
6月 きせかえ物語/SLG/パックインソフト/未定/C/P
7月 昆虫博士2/SLG/J・ウイング/4800円（予）/C
7月 川のぬし釣り4/RPG/パックインソフト/4200円（予）/C/振
夏 メダロット2/RPG/イマジニア/未定/C
夏 ポケットファミリーGB2/SLG/ハドソン/未定/C専用
9月 ダンジョンセイバー/RPG/J・ウイング/4800円（予）/C

●【発売日未定】●

ウルトラベースボール/SPT/カルチャーブレーン/3980円/C
シェラザード伝説/RPG/カルチャーブレーン/3980円/C
スーパーショット/SPT/カルチャーブレーン/3600円/C
スーパーチャイニーズファイターDX/ACT/カルチャーブレーン/3980円/C
飛龍の拳スタジアムGB リアル/ACT/カルチャーブレーン/3980円/C
銃鋼戦記バレットバトラー/RPG/コナミ/未定
ゲームボーイギャラリー3/ACT/任天堂/3500円/C
ドンキーコングランド2/ACT/任天堂/未定/C

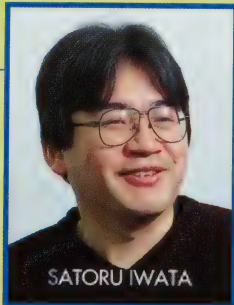
今月は豪華な顔ぶれをお迎えして、『ポケモンスナップ』と『スマッシュブラザーズ』開発者のダブルインタビュー！　めちゃくちゃおちゃめだけど「やるときはやる」というHAL研の人々の、ゲームに対する真摯な姿をたっぷりご堪能ください。

HAL研開発者インタビュー①

ポケモンスナップはポケモンがうじゃうじゃ出るゲーム

ポケモンスナップ
プロデューサー

岩田　聡さん

いわた　さとる/1959年北海道生まれ。HAL研究所代表取締役社長。ジャックの採用面接のとき、話の内容を機関銃のようにタイプするため、受験者は「おれが吸い取られる～」って感じたんだそうだ

ポケモンスナップ
ディレクター

山本洋一さん

やまもと　よういち/1967年大阪生まれ。建築事務所勤務を経て、95年、ジャックの豆の木チームのチームリーダーに。趣味は子育て（お子さんがなんと5人もいるのだ！）

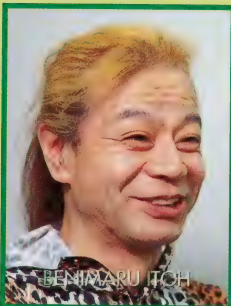
ポケモンスナップ
デザイナー

川瀬シゲゾーさん

かわせしげぞー/1967年岐阜県生まれ。印刷会社でマルチメディア映像の制作に関わった後、ジャックの面接では「今回、ぼくは偵察にきました」と大胆な発言をし、参加が決定

スペシャルゲスト
64モデリングセンター所長

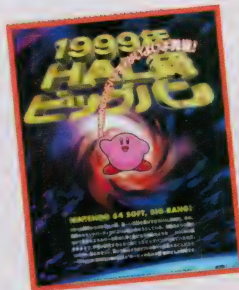
伊藤紅丸さん

いとうべにまる/1950年東京生まれ（誕生日はクリスマス）。クリーチャーズ取締役。通称アシュラさん。ライフワークは世の中すべてのモノを豹柄のデザインで埋め尽くすこと

95年8月にプロジェクトが始動

── 今年に入って2本目のN64ソフトをリリースということで、すごく順調ですね。

岩田　世の中的に言うと、急にぽんぽんソフトが出てきたので「いったいどうなっているんだ？」って思うんでしょうね（笑）。別にさぼっていたわけではないんですけどねぇ。

── ふた月に1本のペースです。

岩田　そうすると年に6本になりますね。いいですね。実は「HAL研、ビッグバン」という言葉が流行っちゃいましてね（笑）。社員旅行のときにも「HAL研ビッグバンを記念して、社長、一席しゃべってください」って（笑）。「いや～かんべんしてよ～」とか言いながら、挨拶の最後で「今年はHAL研ビッグバンなので…」って自分で言ったりしてたんですけどね（笑）。

↑64ドリーム（99年2月号）の特集「HAL研、ビッグバン」の扉。記事で紹介したとおり99年はHAL研の年なのだ

── あはは。ところで『カービィ64』や『MOTHER3』の情報はいつくらいからいただけるようになるんでしょうか？

岩田　6月くらいでしょうか。やっぱり2ヵ月に1本出すようにはいかないんですね（笑）。…今日は『ポケモンスナップ』（以下『スナップ』）の話ということで（笑）。

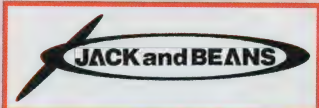
── はい。それではさっそく『スナップ』の質問を。まず最初におさらいということで、「ジャックの豆の木」プロジェクトの経緯からお聞きしたいんですけど。

山本　95年の1月下旬だったと思いますが、「ジャックの豆の木計画プロジェクト募集」という長い名前の募集広告を見まして、そのなかに「N64というモンスターマシンに君の意欲をぶつけてみないか！」みたいな檄文が載っていたんです。で、「あなたの熱意を手紙に書いて送ってください」って、今考えると胡散臭いような…（笑）、そんなコピーにコロリと引っかかってしまった人が数百人いたんです。

岩田　550人くらいですね。

山本　それで手紙をしたためたんですけど、しばらく音沙汰がなくって、4月頃になってようやく「会ってお話がしたい」というのが手紙で来たんで会場の帝国ホテルに行ってみると、ホテルの一室に糸井重里さん、宮本茂さん、チュンソフトの中村光一さん、そして岩田社長の4名のお歴々がいらしたんです。その部屋は逆光になっていまして、光を背に4人が座っていたんですね。で、面接を受ける人は1人でポツンと椅子に座るような感じで。なので、まわりに何もない…、防御する術のない感じで、面接官の4人は逆光で顔が暗いんですよ。だからスッゴイプレッシャーで（笑）。

── その面接に合格したのは何人だったんですか？

山本　最終的には11人ですね。で、その年の8月20日に任天堂の神田事務所の2階でプロジェクトをスタートすることになったんです。でも、スタートするまで期間があいていたので、心配になって当時の窓口だった糸井事務所に問い合わせしてみると、「皆さんがおこしになったらすぐに仕事にかかれるように万全の体勢をご用意してお待ちしています」って言うんですね。で、実際に行ってみると、最初は4人集まったんですが机は3つしかないし、マック（パソコン）

↑ジャックと豆の木のロゴマーク。このチームに参加するには50倍もの難関を突破しなければならなかったのだ

はみだしHAL研　「プレイヤーの向きによって、進行スピードが微妙に変わってくるとか、いろいろ遊んでいくと便利な機能がもらえるので、作ってるぼくらでも『こんな撮り方もできるんだ』って驚くようなことが後から発見されることが多いんです」（山本さん）

も箱の中にはいったままで（笑）。

岩田　最初に4人しか集まらなかったのは、11人の合格者のみなさんがそれぞれ仕事を持っていたからなんです。前の職場に迷惑をかけてやめてくるような人は信用できませんからね。ですから11人全員がそろうまでに翌年の3月までかかったんですね。

64DDソフトから カセットへ仕様変更

――　はじめからカメラで撮影するゲームの企画が…？

山本　いや、いろんな実験をしているんですよ。ジャックチームの成り立ちが普通とは違いますし、任天堂ブランドのソフトとして「せっかく変わったことができるいいチャンスなんだし、N64で新しいものを作ろうよ」って感じでやってました。で、実験を3本ほどやってプログラムも組んだんですよ。そのなかの1本がカメラのゲームだったんですが、これに一本化しようということになったのが、96年のゴールデンウィーク明けくらいだったと思います。

――　それは、N64が発売される直前ですよね。

山本　そうですね。で、その頃は気軽な気持ちで、「さあ、今年の初心会には出すぞ」って（笑）。でも、なかなか、思うようにいかない（笑）。

――　はじめて公開したのが、その翌年（97年）のスペースワールドですよね。もともとの発売予定は98年のポケモン映画に合わせてということだったはずなんですが…。

山本　ぼくらもスペースワールドに行ってはじめて発売時期を知ったんです。「ああ、そうなんだ。98年の秋までには出るんだぁ」って（笑）。でも、なかなかそうもいかないこともあるわけで。あ、こんにちは～！

◆スペースワールド'97での『スナップ』のステージはめちゃくちゃ盛り上がっていたのだ。山本さんも会場で大きなエネルギーを得たのだという

■いきなりクリーチャーズの伊藤紅丸さん（以下アシュラさん）が登場

――　こんにちは、アシュラさん。実はいま、まじめな話をしているところなんですけど…（笑）。

アシュラ　じゃあ、ネタを仕込んできますんで、またあとで（笑）。

岩田　「これから豹柄のレオタードに着替えてきますんで」って言わないですよね？（笑）。

アシュラ　なに？　よーし、やってやろうじゃねえか（と言いながら部屋から出ていく）。

岩田　ある賞で『ポケモン』が受賞することになって、たまたまポケモンプロデューサーの石原さんが海外出張に出られていて、代わりにアシュラさんが代理で出席したんですよ。そのとき豹柄のスーツを着ていってヒンシュクを買ったって（笑）。

――　あはは。宮本さんの話によると、『ゼルダ』の大妖精役のアルバイトもされていたとか（笑）。

岩田　みんな、言ってますね（笑）。やっぱりアシュラさんが来るとおかしな話にいっちゃうよね（笑）。

――　話をもとに戻しまして…（笑）。開発期間が伸びたのは、64DD用のソフトからカセットへの変更というのが大きかったんですか？

山本　そうですね。そこで技術的な部分で今回は特殊なカセットを使っているということもありまして…。

――　特殊なカセットというのは、フラッシュロムのことですね。

山本　そうです。ロムカセットに切り替えたのは昨年の夏くらいだったんです。

――　64DDソフトとして出ることを期待していたユーザーのみなさんもいますので、そのへんの事情を…。

岩田　64DDの発売時期とこのソフトが出るべき時期の折り合いがつかなかったということなんです。それに他のポケモンの商品がロムカセットを中心に展開しているのに、『スナップ』だけが64DDを必要とするポケモン商品として存在するのはよくないという判断もありました。また、『ポケモン金・銀』対応のソフトではないですから、『金・銀』より先に出るべきなんですね。「64DDで出します」って長いこと言ってきたのに、結果的にそうでなくなったことは申し訳ないと思っています。でも、もし64DDというものがなければ、写真を撮るというテーマでソフトを作りはじめなかったと思うんです。確かに64DDだともっと写真が保存できただろうというようなことはありますが、カセットになったことによって密度の濃いソフトになったと思っています。

わずか2ヵ月で実現したプリントシステム

――　自分で撮った写真をシールにするという発想はどんなところから生まれたんですか？

山本　テーマのひとつに他人が撮った写真と自分が撮った写真がどう違うかということをユーザーの間で話題にしてもらうということがあったんです。写真というものは撮影して現像に出して、それがプリントされて帰ってくるという一連の動きがあってワンパッケージだと思っていたんで、その部分をどうパッケージのなかに押し込むか、ずっと苦悶したわけなんです。で、去年の12月頃に、HAL研の山梨のほうの部隊が「プリントアウトシステムを実現しましょうよ！」って言ってくれて、「えっ、やってくれるの？」って（笑）。

――　えーっ？　シールの構想って去年の12月に思いついたんですか？

岩田　いや、話が進んだのは今年の1月からですね。去年の秋にプリントアウトを考えたいということでいくつかの方法を試していたんです。たとえば、64GBパックを使ってポケカメに画像を転送し、それをポケットプリンターで出力するような実験をまじめにやっていたんですね。

◆普通のプリクラよりも丈夫にできている『スナップ』のシール（1シート、300円）。岩田さんもさっそく自分のケータイに貼っていたのだ

で、実際に試してみるとやっぱり白黒の絵で、階調もそんなに出せるわけではありませんので、N64の画面で見たときに感じるビジュアルインパクトがほんの少ししか伝えられなくって、その写真を見ても「ふーん」って言う人がいても、「おおおーっ！」って言う人はいなかったんですよ。それで、ぜんぜん違うアプローチも考えたんですがダメだったんです。そんなところに、HAL研のハード技術者である開発部長の谷村がビデオプリンターを使ってシールをねつ造したんですよ。あえてねつ造と言いますが（笑）。でも、そのシールがものすごく多くの人を説得したんです。「えっ、こんなものができるんだったらオレも欲しい」って。で、彼がねつ造したことが、今回のシールの原動力になったんです。やっぱり現物を作っちゃうと人を説得するのに、ものすごく役に立つわけで、「こういうのができるんですよ！」と言って渡すと、その人も協力せずにはいられない気持ちになるんですよ。しまいにはローソンさんや大手の現像会社さんのご協力を得て全国展開のサービスが実現するところにまでこぎつけたわけですからね。

多くの人の協力で完成した『スナップ』

岩田　普通は全国展開のサービスっ

はみだしHAL研

高得点をとるための秘訣は？「はじめたばかりのころは、大人であろうが子供であろうが、みなさん1枚1枚大事にシャッターを押そうとするんです。でも、バシャバシャ撮って、『さあ、どれがいいかな～？』っていう遊び方がいいんですよ」（山本さん）

て半年前から企画していないとダメなんですって。なので、ある会社では「こういう企画を持ってきてもらって非常にうれしい。でも、こういうのを2ヵ月前にもってくるのはカンベンしてほしい」って怒られたそうですけど（笑）。

山本　通常は開発部隊のチームだけでモノ作りが進んでいくことが多いんですけど、HAL研の開発推進室や任天堂の企画部とか、すごく大勢の人が関わってきて、最終的には大きな船団のようになっていましたね。

岩田　「オレもちょっと推してやる」っていう人が次々と現れたんですよ。モノが普通のモノから大ヒットするものに化けるときって、そういう力が働くんですけど、いま、「これは行けるぞ」という手応えに満ちていて。この商品は任天堂からも「本当に完成するのか？」って何度も言われ…。あははは！

■豹柄スーツのアシュラさんが登場

(一同　大爆笑)

アシュラ　エンジョイしましょう！ちゃんと尻尾も撮ってね（笑）。

◆いきなり「乱入」してきたアシュラさんのコスチュームに全員大爆笑。50才を前にして、こういったパフォーマンスができるのはスゴイ！

――　あははは。そのスーツ、アシュラさんが作られたんですか？

アシュラ　いえ、これは売ってるんですよ（と言いながらポーズをとる）。

(一同　笑いをこらえきれず)

アシュラ　ほら〜、取材が台無しじゃない〜（笑）。

岩田　アシュラさんって自分のレオタード姿のCGを作って、それをシールにしてウチの社員にくれるんですよ。で、ウチの社員もモノズキなヤツが多くてね、それを見たヤツが「ぼくも欲しい」「私も欲しい」って言うんですよ。それで、ぼくらが山梨からやってきたときに、「○○がほしがっていたからちゃんと渡してほしい」ってアシュラさんに頼まれるんですよ（笑）。

アシュラ　岩田さん、知ってます？64ドリームって、そのようなネタをぜったい本に出すようなところなんですよ！（笑）。

川瀬　64ドリームにもシールがあるじゃないですか？

――　やります、やりましょう！（笑）。ここの入り口のドアに貼ってある「セールスお断り」も…。

◆これがHAL研のドアに貼ってあった「セールスお断り」のシール。記事にもあるとおり、次号ではかならずシールにするのでお楽しみに〜

山本　本人は「魔除け」って言ってるんですけど、ぼくらは「魔寄せ」って言ってるんです（笑）。

川瀬　「バグ退散」って書いたシールを作ってもらったんですけど、実際できてみると、コレ貼っていいのかなあって（笑）。貼ってしまうとマスターアップしないんじゃないかと心配になって（笑）。

――　アシュラさん、データをいただければ次号でシールにしますんで。

川瀬　やった〜、全国制覇〜！

アシュラ　読者は「何だ!?」って思うじゃない〜？

――　今月は予告しておいて、来月号でつけるようにしますから（笑）。

岩田　こんなことばっかりしてるから『MOTHER3』ができないんですよね（笑）。

アシュラ　そう思われるよな。

――　そろそろ話を戻しましょう。

山本　戻るかな〜（笑）。

岩田　何の話だっけ（笑）。

――　シールの話です。シール以外の企画はなかったんですか？　たとえばハガキにするとか。

岩田　テレビの前でコントローラを握っているときだけが遊びで、それ以外は遊びじゃない商品じゃダメだと思うんですよ。テレビゲームはそういうものが多いんですけど。そうじゃないゲーム、テレビの前じゃないところで語り合ったり、情報交換したり、やりとりがあったりという意味で…。今回のシールは4種類の絵柄を4枚ずつ出せるようになっているんですね。16種類ではなく4種類にしたのは、「惜しげもなくいろんなところに貼ったり、友だちと交換して欲しい」というメッセージでもあるんです。でも、ハガキとかカードにしてしまうと1枚ということになるので、自分でとっておきたくなって人にあげる方向にはなかなか向かないんですね。なのでシールにして、人とのやりとりが起こるようにしたかったんです。仕組み的には何でもできるんですけどね。

本当に面白いのかと悩んだ日々

――　開発は順調だったんですか？

岩田　いや、半年前は商品としてのカタチがハッキリとは見えていなかったんです。「3月が目標って言いますけど本当にできるんですか？」って任天堂の人から言われていたくらいで（笑）。

アシュラ　みんなが疑惑の目で見ていたんですよね、その時期。

岩田　本当に終盤に向けては不思議な力が働いた感じがしますね。ぼくらは「これでマリオクラブのOKが出るんだろうか」「これでダメって言われて開発中止にならないだろうか」って真剣に心配していたんですよ、わずか3ヵ月前には。『ゼルダ』チームの人ってマリオクラブから「ダメ」って言われるなんて微塵も思わずに作っているわけですよ。「完成するんだろうか？」とは思ったでしょうけどね（笑）。だけど、ぼくらは「完成するだろうか？」という恐怖とともに、「これは認められるんだろうか？」っていう心配もあったんです。このようなスタイルのゲームはこれまでなかったし、本当に新しいモノを作っているわけですから。それで、デザイナーの川瀬も「オレたちが作っているものってダメとは言わないけど、そんなに魅力的かどうかは自信がない」って。

◆「マリオクラブでOKが出るのか」と悩んだ日々も過去の話。ちゃんとマリオクラブの推薦ソフトにあげられてるので、毎月新聞をチェックしてね

川瀬　ホントに一時期は自信がなくなりましたねえ。人に聞くにしても何にしても手応えを感じなくなっていたんですよ。

岩田　だんだん遊べるようになってきても初期のころはネタが詰まっていないからそこに置いておいても誰も遊んでくれない（笑）。それで川瀬が「社長、誰も遊ばないですよっ!」って（笑）。本当に心配してたんですから。

川瀬　いろんな人に手伝ってもらって、モデリングセンターの人にもテストプレイでやってもらったんですけど、ぜんぜん楽しそうにやっていないんですよね。「これで本当に大丈夫なのかなあ」って。

――　そのような不安もガラッと変わる転機があったと思うんですが。

川瀬　なかなか変わらなかったんです。でもマリオクラブに出す前に、開発のメンバーに「自分の作ったゲームがどのようになっているのか、お前らちゃんと見ろ！」って言ってやってもらったんです。そしたらいきなりみんなの反応が変わって…。

アシュラ　みんなはね、たぶん、「自分の作ったモーションがきちんと出

はみだしHAL研　「ポケモンによって最高点は違うんです。このポケモンは4000点が限界だ、これは1万点が限界だっていうのが何匹かはいるんですけど、多くのものは何点取れるのかは我々にもわからないんです」（山本さん）

ているかな」とかそっちのほうばっかり見てしまうんですよ。得点のことを教えてからだよね、みんなが急に夢中になってやりだしたのは。

―― なるほど、得点ですか。

アシュラ 「おりゃあ～！　オレ、8500点だぁ」って言えば、「えっ、少ないよ。オレ8800点越したよ」みたいにね（笑）。

岩田 だから1人で遊ぶには限界のあるゲームなんです。だけど、仲間と遊ぶと遊べる要素ってどんどん探せるんですよ。得点で競うのがそうだし、シールで自慢しあうのもひとつのパターンなんですけど、山梨のデバッグチームはアルバムで4コママンガを作って遊んでいたりしたんですね。ぼくらはそんな遊び方ができるなんてちっとも考えていなかったんですけどね。あと、チーム的にムードが変わったと感じたのは、去年の10月の半ば、山梨の本社に小学生を集めてモニターをとったんですよ。そのときに洋一（山本さん）に「できるだけたくさん連れてこい」って言って。で、その結果が思わしくなかったら「このソフトは完成しないかもしれない。でも、この時期にソフトの評価がわからないとアウトなんだから」ということで勝負に出たんです。結果としては子供たちの反応がものすごくよくて…。子供たちは目を輝かせて休憩時間が終わると走ってゲームのコントローラのところに行くんです。「自分たちの作っているモノがこんなに子供を虜にするのか」って、3年以上がんばってきて疲れ切った人たちも「よかった」って思いますよね。

山本 休憩時間の話につけ加えますと、談話室にきれいにお菓子やジュースを並べていたんですね。でも、お菓子に手を出さないんですよ。それで「お菓子を食べなよ」って言うと、「お菓子を食べると手を洗わないといけないでしょ。ぼくはすぐにゲームのところに行きたいから手を洗わないんだ」って。それは、ホント、心にグサッとくるものが…。

アシュラ 心にグサッと？

山本 心にグサッとじゃまずいか（笑）。心にボワッと（笑）。でも、そのとき本当にエネルギーをもらいましたね。そういう体験がモノ作りのなかで大きな後押しになっているんですね。

シャッターをRからAボタンに変更

―― ここで、重要な質問を！　どうしてシャッターボタンがRトリガーからAボタンに変更されたんですか？　前回のインタビューではカメラと同じような持ち方にしたいとおっしゃっていましたよね。

山本 あ～れ～！（と言いながらアタマを抱え込む）

（一同　爆笑）

山本 確か自分で「宮本師匠に言われてもこれだけは譲れませんから～！」って言ってるんですよ（笑）。

―― 早くも読者から「どうして？」という指摘が届いているんですよ。

本物のカメラのように人差し指でシャッターを切れるはずだったのだ

山本 じゃあ、まじめにお答えしますね（笑）。『スナップ』の立ち上げからずっと岩田と話していたことなんですけど、ゲームボーイから始まったポケモンがテレビアニメになり、ファン層が一気に拡がって、ポケモンは知っているけどRPGのゲームのほうは難しくてできないっていう子供がたくさんいるわけですよね。そのような「小さな子供にも遊んでもらいたい、ゲームを通じてポケモンというものに触れて欲しい」という気持ちがあって。で、小学生モニターをとったときはRトリガーでシャッターを切れるようにしていたんですけど…。

岩田 小学1年生くらいの子供だとRトリガーに指が届かないんですよ。

山本 それで、考えをちょっと改めたほうがいいかもしれないというところで、任天堂の情報開発部に行きましていろんな打ち合わせをしていたんです。そしたら、「ゲームのなかでいちばん大事なボタンはやっぱりAボタンやちゃうの？」っていう方がいまして（笑）。

アシュラ いまの関西弁で誰の発言かバレてしましましたね（笑）。

「ゲームで大事なのはAボタンやちゃうの？」と語ったのはこのお方。神様の言葉を信じましょう

山本 「そう思うんですわ」って（笑）。で、そのとき情報開発部の方々がたくさん集まったんですよ。それでじっくり検討して、最初はオプションで切り替えるようにしようかとも思ったんですけど、操作はできるだけシンプルにして「これがベストです」というカタチでお客さんに届けたかったので、まあ、そこは下唇をかみしめながら「Aボタンでいきます」と（笑）。

アシュラ N64のコントローラってやっぱり小ちゃい子供には大きすぎるんですよね。それで、いまでも下唇をかみしめているわけですか？

山本 いや、その、別に根にはもっていないですよ。ときどき枕を涙でぬらしてはいますが（笑）。

岩田 まじめな回答はそうだとして、不真面目な回答はあるの？

山本 すみません！　負けました！

（一同　大爆笑）

アシュラ なんだい、謝ってるだけじゃねえか（笑）。

岩田 それを言ったら、オレなんか何回謝っているか！（笑）

アシュラ 大丈夫。謝りつづけてる宮本さんもいるから（笑）。

5回も作りなおしたピカチュウ

―― 『スナップ』は一言でいうとどんなゲームですか？

山本 ぼくは外部の人とお話するときに、このソフトについて形容する言葉が「ポケモンがうじゃうじゃ出るゲームだよ」って言ってるんです。

川瀬 普通はポリゴンで作ったキャラクターってうじゃうじゃ出せないんですよ。だから、このゲームを企画したときに「どうやったらキャラクターがうじゃうじゃ出せるんだろう」って悩みましたね。

山本 キャラクターにポケモンを使うように決まったのが97年の夏なんですが、その前はオリジナルのキャラクターを使っていたんですね。その時はめちゃくちゃポリゴン数が少なかったんです。うじゃうじゃが生き生きと動いているというのをテーマにしていたんで、いま思うとすごいことになっていましたね。

『スナップ』のピカチュウ。「ごうそくいどう」するピカチュウには度肝をぬかれるぞ

川瀬 ほんとにそうですね。同時に動いていたソフトに『スタジアム』があったんでが、同じモデルを使うことがまったくできなかったんですよ。あっちは2匹でこっちはうじゃう

はみだしHAL研　「シールにはTA（サーモオートクローム）という印刷方式を採用しています。一般的なプリクラに比べて、耐光性、耐熱性、擦過性、耐画像転写性などの面で優れています」（HAL研究所・広報）

じゃですから。モデリングセンターの担当の人に作ってもらったんですけど、同じモデルを使うこともできないし、『スタジアム』と同じようなモデルに見せるような努力が大変でしたね。

山本　だまし絵的というかね（笑）。それと、オリジナルキャラでやっているときには気にならなかったんですけど、ポケモンというフィールドで勝負をかけることになると、お客さんがよく知っているキャラだけに、ちょっとおかしなところがあると、「これはニセピカチュウだぁ～！」って（笑）。そこがいちばんデザイナーたちが苦労した部分ですね。でも、すごくクォリティの高いところで完成にいたったわけで、そこは胸を張っていい部分だと思います。

川瀬　ピカチュウに関しては5回くらい作りなおしているんですよ。ゲームボーイのピカチュウと最近のピカチュウってぜんぜん違うじゃないですか。それで、「一体どのピカチュウで作ればいいのか？」という話になったときにすごく悩みましたね。だから、最終的にキャラクター監修の小田部羊一さんにお話ししたら、「カンタンですよ。いちばんかわいいピカチュウを作ればいいんですよ」って言われまして。それで、デザイナーみんなの考えとしては…、（突然大声になって）世の中の、ピカチュウのなかでは、いちばん、かわいい、ピカチュウが、できたんではないかと、声を大にしていいたいですっ！（笑）

アシュラさんがポケモンのモデル？

――　ポケモンの動きはアニメなどを見て研究されたんですか？

川瀬　基本的には人体モデルがいまして…（と言いながらアシュラさんのほうを見る）。

山本　合い言葉は「オレをキャプチャーしろ！」（笑）。

◆ポケモンの動きを演じる阿修羅さん（ビデオでお見せできないのが残念）。ある意味、ゲームよりも面白いお方なのだ

（一同　大笑い）

――　人間ポケモンですね（笑）。

岩田　毎日レオタードは着ていませんけどね（笑）。

山本　アシュラさんがいないときに、モデリングセンターのスタッフが「あのぅ、ヤドランの『しっぽを見る』というのはどういう動きなんでしょうか？」ってぼくのところにくるんですよ。で、「アシュラさんは？」って聞くと「アシュラさん、いなくて」って。「じゃあ、しょうがないからオレがやる」って（笑）。

アシュラ　『スタジアム』を作ったとき、みんなに「そのポケモンの気持ちになってみろ」（笑）と言ったんです。たとえばエレブーだったら、ボディのつくりの成り立ちからして腕がやたら重いヤツ。いつも手はぶらぶらさせながら…、あえて言うとデカイこん棒を両手に持って歩いている感じをイメージするようにみんなに言ったんです。そしたら「バタフリーになれないんですけど」って言われちゃって（笑）。それはもう、「結婚式でゴンドラにぶら下げられたときのようなことを考えてごらん」って。

川瀬　モデリングスタッフは本当に自由に作らせてもらいましたね。

アシュラ　『スタジアム』のほうではキャラクターたちが立って闘っていたんですけど、今度の『スナップ』の場合はポケモンが歩けるということもあって、ぜんぜん違う動きをつけらたりと自由にやっていたんです。でも、行きすぎたときは「やりすぎ！」って注意しましたけど（笑）。

これがアシュラ画伯によるゼロワン号だ！

操縦席のN64のコントローラに注目！

川瀬　でも、やりすぎのモーションでちょうどよかったっていうのが結構ありましたね。

アシュラ　あと、『スタジアム』のときから続いている「ワンポケモン・一芸」という原則があって、『スナップ』で歩けるようになってもやっぱり何か一芸をさせようと。

川瀬　結構大勢で作っているので「あいつがこんなモーションを作ったから、オレはもっとすごいモーションを作ってやろう」みたいな、お互いに切磋琢磨した部分があります。そのキャラクターに自分がのりうつったようなところがあって、それぞれ性格が出ていますよね。

アシュラ　だから、愛着を通り越して、「こいつはオレだ」みたいにね。そこまでくれば大正解なんですね。

「ゼロワン号」命名の秘密

――　ところで「64モデリングセンター」というのはポケモン専門ではないんですか？

アシュラ　いや、そうではないです。いちおう『MOTHER3』のほうも…、ご心配をおかけしていますが（笑）。アンタ、「そんな豹柄のスーツを着てる場合じゃないでしょう」って思ってるでしょう!?（笑）。実は『MOTHER3』にもモデリングセンターのほうから何人かの助っ人が行っているんですよ。まだポケモン関係の仕事がメインになっていますけど、ポケモンに特化されたところではないんですね。ただ、HAL研さんとクリーチャーズのコラボレーション（合作）ゲームみたいなのは、ぜんぶやりたいなというのがありますね。今回の『スナップ』でよかったと思えるのは、20数人のモデラーを投入するようなプロジェクトって、ホントはサイズがでかいものだと思うんですけど、モデラー同士が「あいつこんなの作りやがって」みたいなカタチで切磋琢磨しあうことができたし。それで短期間でいいものがアウトプットできたと思いますね。本当にプラス方向に働いたと思います。

――　ゼロワン号のデザインはアシュラさんがされたとか。

岩田　いや、あれはモデリングでできていたものをイメージイラストにおこしていただいたんです。

アシュラ　それで、濃いイラストになってしまったんで、「ここまでイメージイラストやってしまったら、ソフトのほうのゼロワン号もなおさなしゃーないやん」って言われましたけどね（笑）。

――　かなり細かいところまで描かれていて、操縦かんがN64のコントローラになっている。なかなか気がつきませんよね。

アシュラ　そうそう、よく見てますね～。アナタ、おたくでしょう（笑）。

――　ところで、動力などの機能設定はあるんですか？

アシュラ　動力は何でしょうね？

はみだしHAL研

「N64のポケモン3部作というのはどれも新しいことをやってるんです。64GBパックと連携し、音声認識システムがあって、今回はシールというカタチでパッケージの外に出てくると。そういった意味で彼らと肩を並べることができたなあと思います」（山本さん）

―― でも、イラストを描かれているときにある程度の機能は考えられたんですよね。

アシュラ ぼくがイラストを頼まれたときにはゲームはある程度できあがっていて、ローポリゴンのゼロワン号も画面のなかで動いていましたから、でっち上げたのがそのカタチなんですよ。ですから、「このタイヤはどのように収納されるの？」なんてツッこまれると…、イヤイヤ（笑）。

―― どうしてゼロワン号という名前がついたんですか？

山本 あの、最初は川のステージがメインだったんですよ。で、川にぷかぷか浮いてるものでいちばん馴染みがあるものって、ぼくのアタマのなかでは一寸法師が乗っているお椀だったんです。お椀…、オワン、オーワン（01）…（笑）。

（一同 爆笑）

―― やった～、大スクープ！（笑）

川瀬 でも、書かないほうがいいよ～！ もう、イメージ台無し～（笑）。

山本 いいじゃないですか～、ねえ？（笑）

岩田 書かないでくださいよ～（笑）。

アシュラ いや、書くと思うな。

山本 特集がダメなら、こっそり「教えて！ 本郷さん」のページで。「何でゼロワン号って言うんですか？」（笑）。

アシュラ 「なんででしょうね。でも、川にぷかぷか浮いているって聞いたことがありますねえ」（笑）。

パッケージにもすごいアイデアが

―― ところでパッケージはどのようになっているんですか？

山本 ジャックのわがままみたいなものがあって、いろんなところで変わったことをやりたかったんです。ですから、これまでのようなパッケージでポンと置かれるより、カメラのゲームですから「写るんです」みたいにフィルムシュリンク（包装）でやりたいという話を提案したんですよ。それで、情報開発部のデザインスタッフの方と打ち合わせをしながら最終的にフックに引っかけられて、子供が手に取りやすい大きさのパッケージになりました。

◆『スナップ』のパッケージ。ちゃんとフックに引っかけられるようになってるでしょ。買ったらすぐに壁からぶらさげましょう

―― 確かに小さいですね。

山本 パッケージとしてはスーパーファミコンのものに近いですね。

アシュラ 「撮りっきりスナップ」。

山本 ま、とにかく、カメラを連想するものにしたかったんです。ホントは任天堂さんが「うん」と言ってくれるとは思わなかったんですけど、情報開発部のデザインスタッフの方ものっていただいて。

アシュラ ダメもとでいったようなところがあったんだけどね。

―― でも、パッケージのサイズが違うとキレイに並べられないっていう人もいるかもしれませんね。

山本 そういう人は、ぶら下げてね～（笑）。

―― 今回、CMのほうにも関わったんですか？

山本 任天堂でソフト評価をしてもらう日にちょうど京都でCMの打ち合わせがあったんですが、その評価が気になって、ぼくの気持ちはふわ～っと（笑）。「評価はどうだろうか、大丈夫かニャア～」って（笑）。内容的には『げんきでちゅう』の綿引さんに出ていただいて「ポケモンとおじさん」シリーズ第2弾になります。

本物のカメラにつながるゲーム

―― 博士の「すんばらしい」ってセリフも耳に残りますね。

山本 オーキド博士しか出てこないじゃないですか。ギリギリになって、容量的にはけっこうきつかったんですけど、感嘆表現だけでも言葉を出したいというのがあって、ちょうどポケモンアニメの収録の日に割り込みでとらせていただいたんです。アニメ版ではトオル役の山口カッペイさんもいらしたんで、カッペイさんにもお願いしました。

―― 学校で流行りそうですね。いいことをしたりすると…。

山本 「すんばらしい！」ってね（笑）。それにしても、今回はジャックチームもがんばりましたけど、本当にまわりの方々に温かく助けていただいて、そのたくさんの少しずつの力が集まって完成に結びつくってなかなか経験できることじゃないと思うんですよ。

―― 皆さんの想いがいっぱい詰まった『スナップ』がいよいよ発売されます。最後に、読者にお伝えておきたいことがあればお願いします。

山本 ゲームの大筋としてオーキド博士とレポートを完成させていくということがひとつの導線にはなっているんですけど、最終的には自分の撮りたい写真を撮ってほしいと思います。実は、ぼくの息子の友だちのお兄ちゃんに1回小学生モニターをやってもらったんですけど、「どこが面白かった？」って聞いてみたら、「いつも触らせてもらえないカメラを触った気持ちになれた」って言うんですよ。それが一番うれしくて。そのあと本物のカメラの面白さにつながっていってくれるといいなと思います。だから本当に遊んでほしいのは、レポートの方ではなくってアルバムのほうなんです。そっちの楽しさのほうをみんなで見つけてほしい。今回は思い切ってカメラの基本的なことやメカニカルな部分のを全部割愛しました。ボタンひとつで絵が残せるといういちばんカンタンなクリエイティブゲームを作ろうというのがあって。で、「自分だけのものがボタン1個でできるんだ」という歓びから、外の世界の創造的な遊びへ広がっていってほしいなあと思います。

緊急募集！

『ポケモンスナップ』でナイスな写真を撮ってアシュラ賞をゲットしよう！

『ポケモンスナップ』のナイスなアイデア募集します。内容は『スナップ』のシールで作ったものであれば何でもOK。たとえば4コママンガを作ったり、自慢の写真を送ってもらってもいいぞ。ハガキか封書で応募してね。

あて先は **64ドリーム編集部「スナップコンテスト」係** まで。

（住所は最後のページにあります）

なお審査については山本さんやアシュラさんら豪華ゲストで実施する予定。賞品については次号でお伝えするぞ！

◆HAL研の入り口に置いてあったバーチャルボーイの筐体。なお、これはプレゼントの景品ではありませんので、念のため

はみだしHAL研 **ジャックチームの今後は？**「未定です。ただ、HAL研とクリーチャーズさんと任天堂さんが合同でやっていく何らかのカタチと、ここにいた人たちの一部なのか全部なのかわかりませんけど、関わっていく可能性は高いですよね」（岩田さん）

HAL研開発者インタビュー②

より深いレベルでみんなに遊んでほしい スマッシュブラザーズ

スマッシュブラザーズ
ディレクター

桜井政博さん

さくらい まさひろ／1970年東京都生まれ。カービィの生みの親。桜井さんが関わったソフトはGB版の『星のカービー』のから今回の『スマッシュブラザーズ』まですべて異なるハードで制作されているのだ。

ソフトが出てもまだまだ忙しい桜井さん

―― 『スマブラ』の売れ行き好調でおめでとうございます。ところで、桜井さんは今は何をされているんですか？

桜井 今は『スマッシュブラザーズ』のアフターケアをしていかなくちゃあいけないなあと思っているところなんです。つまり、『スマブラ』の遊び方について、誤解されていることが多いんじゃないかってことを考えていまして。『スマブラ』は確かに売れましたけど、カンタンに遊べるっていうところが災いして、ちょっと遊んで、底の浅いまま「この程度のゲームなのか」って納得されてしまうケースもあったりするんです。それで、自分でいろいろ動き回ったり、インターネットを使って情報を流していきたいと考えているんです。

―― それは、HAL研さんのホームページで？

桜井 まだ未公開で、どこのサーバーに置くかも決まっていませんが。今は海外版の作業をしていて、それが終わりしだいってことになります。

―― 海外版も出るんですね。国内版とはどんなところが変わるんでしょうか？

桜井 エンディングでキャラごとにぜんぜん違う一枚絵が入るようになりました。日本版でも時間があれば各キャラのエンディングに差をつけるようなことをしたかったんですけど…。あと、対戦のバランスを若干見直しているところがあります。海外版は3月末か4月くらいには発売されると思います。

―― 難易度の変更は？

桜井 海外の人の好みを考えて、1人モードはやや難しくしています。あとは攻撃したときの音を強い感じにしたり、カートゥーン調にしたりといろいろ試しています。

―― アメリカ人好みのキャラに変えるってことはないんですね。

桜井 基本的にはないです。でも、マリオの頭身が変わりました。日本版では頭がちょっとでっかいマリオですけど、頭を縮めて体をちょっとでっかくしたような…『マリオ64』にちょっと近い感じですね。

―― じゃあまだまだお忙しい？

桜井 なんか、全然暇にならないですね（笑）。

ボーナスステージをクリアすれば必ず上達する

―― ところで、遊び方が誤解されているという話がありましたけど…。

桜井 『スマブラ』のおもしろいところはやはり対戦であって、その対戦の多様なスタイルがわからない人たちは、ずーっと大味な攻撃だけで遊び続けていくようなことが起こるんです。たとえば『スト2』であれば、ゲームセンターでうまい人のプレイを見て、「こういう戦い方もあるんだ」っていうような新発見があって、それで繰り返し楽しめるんですけど、家庭用ゲームの場合は閉ざされた枠の中で自分で発見するしかないんですね。で、その手助けとして、メディアが十分に機能していないと感じられたので、「たくさんのお客さんが充分に遊べるにはどうすればいいか」ってことを考えながら、インターネットなどを通じて自分で働きかけようと思ったんです。

―― ユーザーの反応で印象に残っていることはありますか？

桜井 やっぱり奥が深い人は奥が深いって言い切りますね。でもそれが分かる人もいれば、わかんない人もいるわけで…。1人用モードを攻略するにしても、ただ単に最終ボスまでクリアするのを目的にするのではなくて、ボーナスステージをいかに早くクリアするかとか、いかに高いスコアを狙っていくかっていうところに遊びとしての面白さがあるんです。あと、これは最終的にカットした部分なんですが、練習問題みたいに最初はピカチュウを選べば「でんげき」でマルを壊せとかいう命題がでて、それをクリアするとマップが変わってギザギザの間を電光石火でうまくぬけろとか、そういう風に難しい問題をクリアしていくごとに全ての必殺技とかキャラクターの特徴がわかるような仕掛けも考えていたんです。でも、そのようなモードを入れるのはムリだってことで、ボーナスステージでなんとかしようということになったんです。ボーナスステージってちょっと難しめにしているんです。でも、ここをクリアすることでキャラクターの性能を引き出せるようになっているんですね。ですから、これをクリアできたらそのキャラクターについて6割から7割くらいは理解できたと考えていいでしょうね。

プレイヤーのレベルで最強キャラが変わってくる

―― 『スマブラ』最強のキャラはいるんですか？

桜井 いないと思ってください。ある部分が強いキャラにも必ず弱点がありますし…。あと、「ファルコンパンチ」とカービィの「ストーン」、それにネスの「PKサンダー体当たり」というようなワザも非常に強く設定されていますから「最強のワザだ」って理解する人がいても不思議じゃないでしょう。でも、上級者同士の1対1の戦闘になれば、十中八九当たらないワザでもあるんです。きれいにかわされたりとか…、むしろランクの低いワザになってしまうんです。それもプレイ人数によっても全然違ってきて、4人用でこれらのワザは使うとヒットすることも多いんですね。

ボーナスステージ開発者記録（98年12月時点）

キャラクター	ボーナス1	ボーナス2
マリオ	12"67	18"85*
ドンキー	12"83	24"47*
リンク	16"77*	27"37*
サムス	09"87*	29"23*
ヨッシー	19"91	18"21*
カービィ	17"65	32"93
フォックス	12"69	30"37
ピカチュウ	11"60*	23"10*
ルイージ	14"67	26"11
ネス	22"20*	31"85
ファルコン	12"90	24"39*
プリン	18"13	28"03*

*印は桜井さんの記録です

ゼルダ超レアグッズ当選者発表(3月号別冊) ●「ポケカメ」大石巨樹（北海道）亀谷和恵（宮城県）平吹隆司（千葉県）辻内俊紘（三重県）石川裕子（愛媛県）●「マウスパッド」矢野彩夏（鹿児島県）唐澤雄氣（埼玉県）辻充洋（東京都）市原英（広島県）橋本善史（神奈川県）森山和也（大阪府）出口和秀（福井県）羽渕秀樹（兵庫県）倉橋直之（島根県）和田義弘（山形県）●「おとなのテレカ」船田良（栃木県）小林明日香（岡山県）山本浩（山口県）清水真理子（岐阜県）小田ゆかり（高知県）●「ドリームテレカ」北井裕介（和歌山県）鈴木俊介（埼玉県）竹内みどり（広島県）大森千沙都（岡山県）乳井有里恵（青森県）亀澤健太郎（鳥取県）佐藤悠（新潟県）堀純一郎（愛知県）露崎篤志（大阪府）

ダンゴになってるところにカーンって。だからプレイする状況にもよるし、テクニックをどれだけ使いこなせるかにもよりますので、「最強のキャラは誰か？」っていうのは一概には言えないんです。たぶん初心者から中級者では、カービィやリンクが強いと思うでしょうね。でもカービィは吹っ飛ばされやすいし、リンクも復帰がしにくいっていう弱さを持っていることが致命的なんですね。中級者とか上級者になると、きっとドンキーやフォックス、あるいはネスを最強キャラとして選ぶでしょうね。

―― 桜井さんがよく使われるキャラは？

桜井　キャラはまんべんなく使っています。そのなかで、いちばんのお気に入りはやっぱりファルコンです。シンプルな奴ほど見ていて気持ちいいんですね。

―― 桜井さんが生みの親のカービィは？

桜井　自分ではあんまり使わないです。相手が使うと「この“ピンクだま”めー」って言ってやっつけてしまうわけですけど（笑）。やっぱり玄人向けのナンバー1はフォックスでしょうね。フォックスを使いこなせる人は何をやってもうまいと思います。フォックスの特性はリフレクターが全てですね。相手が投げつけてきたポケモンボールをリフレクターで自分のものにしてしまうとか、カメこうらを自分のものにしてしまうとか、何でも自分のものにしてしまう。リーチは短いし、スピードは速いんで自爆しやすいし、使い勝手はかなり下のランクだと思いますよ。でも、自分がサムスで、相手がフォックスだと恐くなりますね。

隠しキャラにプリンが登場したワケ

―― ところで、「どうして隠しキャラにプリンが？」っていう意見もあったりするんですが。

桜井　ふつうの格闘ゲームは、基本になる骨格などを一緒に作って、やられるモーションなども使いまわすことができるんです。でも『スマブラ』の場合は基本の8キャラがすべて異なる体型で作られているんですね。その上、やられパターンとか倒れパターン、それに起き上がり攻撃パターンや崖捕まりパターンなど、それぞれ違う作りをしていて、それらを

◆試合で負けてもみんなは相手をたたえて拍手するのに、プリンだけはなぜか首をかしげるのだ

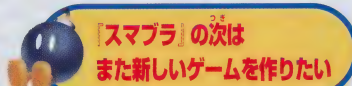
全て作るのは、ふつうの格闘っていうレベルでみてもすごく大変なことなんです。それで、隠れキャラは基本キャラの骨格を使い回すことを前提にしたんです。なので、ネスとルイージはマリオと同じ骨格でできてるし、ファルコンはサムス、プリンはカービィと一緒というわけなんです。プリンを選んだのはそういった骨格の類似性もありましたが、それとは別に、「人気ポケモンは？」って考えたときに、最後まで残ったのがピッピとプリンだったんですね。カービィ体形でピッピを作ることも可能だったと思いますけど、とりあえずキャラクター的な性格からして、プリンの方がやられ役っぽさがあったので選びました。

―― プリンの特徴は、か弱いところなんですね。

桜井　そうですね。ずっと連勝している人が、いきなりプリンを使って場をなごますとか（笑）。

―― その人もプリンで負けたなら納得いくだろうって（笑）。

桜井　逆にプリンで勝ったら、とてもうれしいでしょうし（笑）。実は、プリンの「ねむる」の効果って基本的に眠るだけでなんの意味もないんですけど、眠る瞬間に…一瞬光るんです。だいたい20フレームくらいの間でしょうか…。その間、プリンは無敵になれるんですね。そのうえ、プリンの中央の部分にあたり判定があって結構強力にできているんです。これらのワザをコンビネーションでつなぎながら闘うと、弱そうなプリンも可能性がちょっとひろがるんです。しかも、やられた相手は屈辱的に感じますしね（笑）。

『スマブラ』の次はまた新しいゲームを作りたい

―― あと「十字のマークは何？」という質問も多いんですが。

桜井　あれは『スマッシュブラザーズ』のフィールド自体をあらわすマークなんです。最初の1作目では何のマークかピンとこなくても、もし続編を作ることになって、ユーザーが同じマークを見れば「『スマブラ』の続編が出るんだ」って感じてもらえるようにしたかったんですね。たとえばの話をすると、仮面ライダーのマークを覚えている人って全然いないと思うんですよ。いや、たまにいますけどね（笑）。それは複雑なマークだったからなんですね。『スマブラ』では直感的に覚えてもらいたくて、

◆画面の右下にあるのが『スマブラ』のマーク。女の子キャラがいっぱい出てくる続編に期待！

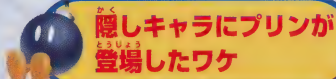
あえてシンプルなマークにしたんです。たとえば、ナイキのマークを思い出していただければいいですね。あれってシンプルですけどパッとくるものがありますよね。

―― 『スマブラ』の続編の構想はあるんですか？

桜井　全然ありません。今回の『スマブラ』と同じような仕様では出すことはないだろうと思います。ただ、ぼくらはユーザーが欲しいモノを作るわけですから、もしそういった要望が強かったりすれば続編もあるかもしれないですね。

―― 次のお仕事は『カービィ64』ですか？

桜井　いや、たぶん『カービィ64』ではないでしょう。『カービィ64』は別のチームで作っていますので。今後のことは全然決めていないので、これからじっくり情報を集めながら、なるべく他の人が思いつかないような企画を考えたいと思っています。

今井睦貴（福島県）勝見信弘（東京都）永井敏之（三重県）角貴弘（福井県）森谷剛士（岡山県）袋久浩（石川県）吉峰聖一郎（香川県）野上仁史（大分県）山辺泰広（福岡県）徳地隆宏（大阪府）辺見拓也（山形県）佐渡隆宏（神奈川県）鎌田智（埼玉県）伊藤真理（山形県）濱坂司（福井県）船木健太（北海道）　●「ポスター」兼田豊之（福井県）石毛孝行（千葉県）池宮城秀太（沖縄県）榎本涼香（神奈川県）石崎健児（長野県）山内紀子（京都府）得居史江（愛媛県）　●「ポストカード」本間由衣（青森県）中山裕介（山形県）堀内萌（群馬県）四十住和秀（富山県）高田健太（東京都）生田匠（高知県）千綿裕子（佐賀県）　●「リンクフィギュア」紺野卓也（宮城県）矢津雄規（宮崎県）佐藤隆磨（茨城県）栗原まゆ子（栃木県）城市真成（島根県）

教えて本郷さん N64の質問箱

Vol.32

取材・構成／編集部

最近、編集部に多く寄せられるのが「本郷さんの衣装を変えて」という要望。それで、本郷さんにお願いしたんだけど「まあ、ええんじゃないでしょうか」と曖昧な返事。近い将来に衣装替えすることをお約束して、今月も、本郷さんよろしく～！

➡今月の本郷さん似顔絵コーナーは宮城県のゲェセン王子かわさん（写真左）と愛知県のベルベラさんの作品です。「ホンゴ・ホンゴ」って『ゼルダ』に出てきたアレ。みなさんも「ホンゴウさんをかこう！」係まで送ってね

回答者 任天堂広報室企画部企画課係長
本郷好尾さん

泉重千代さんが116歳で世界一の長寿になった1981年、任天堂に入社。滋賀県大津市生まれの40歳。「本郷さんの最近のマイブームを教えてください」（三重県・こまめヨッシさん）。「小学生の頃からずっとプロレスですね。一時期はみなさんがゲーム雑誌を買うように『週刊プロレス』を毎週のように買っていたんですけどね。最近はたまにしか買わなくなりましたけど」

64DDが会員制になるってどういうことですか？

岡山県・宇宙ゴキブリさん

まだ、詳しいお話はできません。

いずれ、その時期がくれば発表することになると思います。香山さん（マリーガル取締役）がある雑誌で64DDの会員制について発言されたのを読んでの質問だと思うんですが、まだ何も決まっていないんです。64DDに関しては、遅くとも8月のスペースワールドまでには間違いなく発売されてる商品ですから、4月頃になれば価格や仕組み、それに「こんな遊びが体験できる」みたいなことを発表できるでしょう。ですので「会員制」かどうかということもわかりませんし、いずれにしても必ず64DDを発売しますので、正式な発表をお待ちいただければと思います。

⬆64DDの通信モデムは別売りになるらしいのだけど、「会員制」と関係あるんだろうか（写真は『マリオアーチスト』に画像を取り込むためのキャプチャーカセットです）

『ポケモンスナップ』以降の予定を教えてください。

茨城県・ジェームズ☆アロンアルファさん

『ポケモンスタジアム2』が4月の末に出ます。

『スタジアム2』はゴールデンウイーク前にはきっと出るでしょう。そのあとは…、今春発売予定の『マリオゴルフ64』か、あるいはそれが出る前に、別の会社で開発しているみなさんがよくご存じのソフトが出てくるかもしれませんね。このゲームは別の会社で作っているのでスケジュールが読みにくいところもあるんですが、次号では具体的な発表をできるかもしれませんね。

⬅『ポケモンスナップ』の開発者インタビューは特集を読んでね（83ページから）

次の『スター・ウォーズ』の発売日は？

千葉県・類〜似-2んさん

時期を検討しているところです。

『スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊』は夏に公開される映画の後の時代の話なんです。それに、映画の「エピソード1」の世界観をいかしたN64ソフトを『ローグ中隊』とは別に作っていますので、そちらの方が映画の公開にあわせて発売される可能性が高くなってきましたね。それでスターウォーズが盛り上がったところで、あとから『ローグ中隊』を出すということを検討しているんです。まだ、何も正式に決まったわけではないんですけど…。でも、もしそうなると『ローグ中隊』の前に64DDも出ているでしょうから、拡張RAMパックでハイレゾのきれいな画面で遊べるようになるでしょうね。いずれにしても春先に出るようなことはありません。

➡初代スターウォーズの映画公開から21年。再び大ブームがやってくるか

『ゼルダ』は正確に何本売れていますか？

群馬県・肉メンさん

新聞で発表したとおり全世界では600万本です。

国内での出荷数は150数万本というところでしょうか。3月末の決算で、もしキリのいい数字であれば正式な数字を発表できるかもしれませんね。通常は、発売してから半年とか1年たたないとソフトの出荷本数は公表しないのが原則になっているんです ね。ただ、『ゼルダ』のようなビッグタイトルであれば3月以降に正式な数を公表することになるかもしれませんね。

➡受験も終わって、今ごろゆっくりハイラルを冒険している読者の方も多いんでしょうね（写真は今日も元気に疾走するマラソンマンさん）

アメリカ版『ゼルダ』のキャラの呼び方を教えて！

愛知県・川崎孝幸さん

ほとんど同じなんです。

なので、ツインローバ（TWINROVA）のコタケ（KOTAKE）とコウメ（KOUME）もそのままですし、ルト姫も、プリンセス・ルト（PRINCESS RUTO）で、ケポラ・ゲポラ（KAEPORA GAEBORA）もダルニア（DARUNIA）も同じなんです。きっと『ゼルダ』は日米版を同時制作していたのでキャラの名前も同じになったんでしょうね。それにしても、ツインローバやコウメがどうしてそう呼ばれているか、理由のわからない外国の人にはお気の毒ですねぇ（笑）。

➡敵キャラとしてはガノンドロフに次ぐ第2位にランクインしたツインローバのコタケさんとコウメさん（先月号の人気ランキングより）

『スマッシュブラザーズ』の売れ行きはどうですか？

静岡県・Ms.闇鍋さん

非常に好調ですね。

任天堂のキャラが闘うということに不快感を覚えた方もいたようなので、それで夢のなかで人形同士が闘う設定にしたわけなんですが、ホントに予想以上に好調な売れ行きですね。やっぱり人気キャラが使えるということが売れてる要因なんでしょうけど、それだけでなくゲームシステムがしっかり作られていることも大きいですね。『スマッシュブラザーズ』はイベント向きのゲームですので大会を開催すれば大いに盛り上がるんでしょうね。

➡遊べば遊ぶほど「奥の深さ」が楽しめる『大乱闘スマッシュブラザーズ』。開発者インタビューは90ページに載ってるよ

はみだし質問箱

Q『マリオパーティ』や『スマブラ』は米国でも発売するのですか？（富山県・アンドロメダさん）

A『マリオパーティ』はすでに発売されていて、『スマブラ』についてはこれからですね。

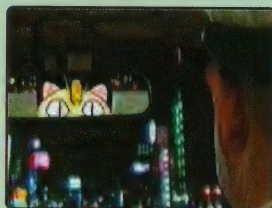
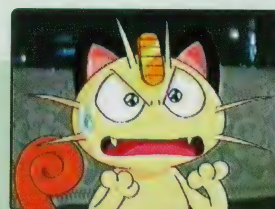
『ポケモンスナップ』のCMはどんな感じですか？

愛知県・ベルベラさん

イメージは『げんきでちゅう』と同じですね。

あのCMと同じく綿引勝彦さんを起用したんです。おじさんが写真を撮って驚いたり、シールを交換して喜んだりっていう路線で、3パターン作りました。『げんきでちゅう』のときと同様に楽しいCMになっていますね。それに対して『ポケモンピンボール』は『ポケモン ピカチュウ』の続編みたいなCMになっていますね。『ピカチュウ』のときの屋台のオヤジが出てきて、今度はタクシー運転手に扮しているんですね。（低い声で）「お客さん、ポケモン関係の人じゃないですか？」って（笑）。どちらのCMもすでに流れているのでご覧になったかたも多いと思います。たまたま、今回は評判のよかったCMの路線を踏襲しましたが、それで『スタジアム2』のCMが同じ展開になるかといえば、また新たに検討することになるんでしょうね。

『ポケモンピンボール』CM・タクシー編

おやじ 「お客さん、見た顔だけど、ポケモン関係の方？ 忙しいでしょう」
ニャース 「そうだニャー、『ポケモンピンボール』も出るしニャー。しかも、震えるカートリッジなんだよニャー」
おやじ 「しびれますね～」
ニャース 「けどニャー。151匹登場で、おいらが主役じゃニャいんだよニャー」
おやじ 「だったら…。夜明けの海でも見に行きますか…」（と言いながらメーターを倒す）
ニャース 「オヤジィ～ッ！」
ナレーション 「ゲームボーイカラー『ポケモンピンボール』、振動カートリッジで登場！」
おやじ 「いいですよ…」

『ポケスタ2』はGB版ポケモンがなくても遊べますか？

広島県・未来の日本代表さん

もちろん遊べます。

前作の『ポケモンスタジアム』もそうでしたが、レンタルポケモンが入っていまして、それを借りて遊ぶことができます。でも、基本的にはやっぱり自分で育てたポケモンで闘ったほうが楽しいでしょう。151匹のポケモンが使えるわけですし…。あと、念のために言っておきますが、『ポケモン金・銀』には対応していません。『スタジアム2』のほうが先に発売されるのですから、『金・銀』対応ということになると変ですよね。

⬆前作の『ポケスタ』を買わなかった人は別売りの64GBパック（定価1400円）が必要になるぞ

スペースワールドで『マリオアーティスト』は遊べますか？

東京都・任天堂命さん

その前に遊べるでしょうね。

スペースワールドでは発売前のソフトを展示するのが原則なんですね。8月の展示会までには間違いなく64DDと同時発売の『マリオアーティスト』が発売されているはずですから、もう自宅で遊べるようになっているでしょう。ただ、『マリオアーティスト』シリーズは4種類のソフトを出すことになっていますので、そのうちの2～3作が64DDと同時発売されることを考えると、残りのソフトをスペースワールドで展示することは考えられますね。

➡自分で描いた絵を、今回の『ポケモンスナップ』のようにコンビニでシールなんかにできるようになると楽しいだろうな

『メトロイド』の続編を作ってください。

埼玉県・小林俊介さん

アメリカでもそのような声が多いようですね。

もちろん続編を出せればいいのでしょうけど、現実的には難しいですね。というのも、『メトロイド』を作った任天堂の開発一部のスタッフは現在、ゲームボーイカラー用のソフトの開発で手一杯で、N64ソフトの開発まで手がまわらないんです。ハドソンさんが『GBウォーズ』の続編を作りましたが、このケースではシステム的にバージョンアップさせたという話であって、ストーリー性の高い『メトロイド』の続編を別のところで作っていただくのは難しいんですね。

➡『スマブラ』にも登場した『メトロイド』の主人公サムス。実はその正体は…

『F-ZERO X DD』はコースエディット以外にどんなモードが？

滋賀県・河合伸一さん

自分の好みのマシンが作れるんです。

いろんなパーツを張り合わせてボディをデザインしたり、スピードや重量なども自由に設定できるようになるでしょうね。それに、「最速ゴーストをプレゼント」のようなことができる可能性もありますから、クリアした人でもさらに熱い走りを体験できるようになるでしょうね。

➡『ゼルダ』でN64をはじめて買った人にはぜひ体験してほしい『F-ZERO X』のスピード感。もちろん、振動パック対応だ

ピカチュウのイラストはなぜ統一しないの？

静岡県・我無さん

わざと統一しないんです。

記事で紹介していただく場合、同じピカチュウであってもソフトが違う…、たとえば『ポケモンスナップ』の記事のなかで『ポケモンスタジアム』のピカチュウは出してはいけないようになっているんです。それぞれのソフトの開発スタッフが異なる場合が多いですし、ゲームボーイとN64では明らかに2Dと3Dという違いがでてきますよね。それで最初の『ポケモン』に登場したときは水彩画風なのに、『スマッシュブラザーズ』になると人形のイメージといった変化をつけるようにしているんです。つまり、描かれ方の違いによって、それぞれのゲームの世界観も表現しようとしているわけなんですね。

➡下が初代ピカチュウ、上が『げんきでちゅう』のピカチュウ。ぜんぜん違うけど、かわいければそれでいいのだ

はみだし質問箱

Q なぜ任天堂はラジオCMを流さないのですか？（埼玉県・デルチさん）

A ラジオはテレビコマーシャルにくらべてインパクトが弱いですし、テレビゲームはなんといっても画面が命ですからね。

はみだし質問箱

Q ゲームボーイカラーのカートリッジを黒色にした理由は？（山口県・松本和也さん）

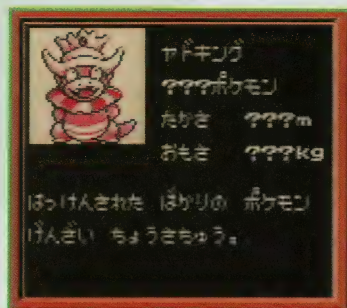
A これまでのGBソフトとひと目で区別がつくようにしたんです。黒はグレーと対比させてもわかりやすいですから。

『ポケモン金・銀』には前作のポケモン151匹が登場するんですか？

大阪府・大鉄人さん

登場します。

『赤・緑』などで育てたすべてのポケモンを『金・銀』に移せるという意味で登場します。移動させることによっては何かが起こるポケモンもいるかもしれませんね。あと、『金・銀』では100匹くらいの新しいポケモンが登場するようなことを申し上げたこともありますが、それから時間もかなりたっていますし、システム自体も変わっていますので、はたしてどのくらいの新ポケモンが登場するのか、いまのところは言えません。いずれにしても、すでに発表されているトゲピーや映画で登場するルギアも何らかのカタチで登場することになるでしょうし、これから毎月何らかのカタチで発表していきますので楽しみにしていただきたいですね。

◆ようやく公開された『金・銀』の画面。幾度となく発売延期された期待のソフトだけど、今度こそ出るぞ。6月には出るぞ

E3の出展内容について教えて！

千葉県・類～似-2んさん

まだ決まっていないですね。

ただ、任天堂の京都本社で作っているソフトを出展するような話はあまり聞いていませんね。どちらかといえば海外の、たとえばレア社の『ウルトラドンキーコング』などの出展が中心になるんではないかと思いますね。それに宮本も深く関わったソフトが出展されるかどうかわかりませんので、行くかどうか決まっていません。ただ、『ゼルダ』で何かの賞の授賞式があって要請があれば渡米することになるかもしれませんが。

◆世界最大のゲームイベント「E3」は5月12日よりロサンゼルスで開催される。会場のコンベンションセンターは映画「フェイス／オフ」の舞台にもなっているのだ

ゲームをつくるとき最初に何をするんですか？

岐阜県・森のクマさん

いろんな実験をします。

ぼくがゲームを作っているわけではないので細かな話はできませんが、最初に分厚い企画書を書いてスタートするというわけではなく、コンピュータ上でいろんな動きの実験をしているようですね。『テン・エイティ』のときも、最初はタコのようなものをくねくね動かすような実験をしていて、「これはスノボのゲームに応用できる」ということになって製品化されたわけなんです。ゲームづくりにおいて動きや操作性がすべてということではありませんが、最初は2～3人で実験をはじめて、ゲームにまとまりそうだと判断されればチームにして制作を進めるケースが多いようですね。

◆タコの動きから生まれた『テン・エイティ』。宮本さんは「雪の質感を足で味わえるゲーム」って語っているけど、本当にその通りなのだ

『ゴールデンアイ』のCMをもう1回やってください。

千葉県・類～似-2んさん

難しいですね。

開発のほうからはそういう要望がきたりするんですが、ゲームソフトの場合、発売から1年以上期間のすぎたソフトのCMを打つことは少ないですよね。というのも、CMってカンタンに言いますけど、めちゃくちゃお金がかかるんです。とくに任天堂で行っている規模でCMを流す場合、数億円の経費がかかるんです。それだけの費用をまかなえるほど、旧作ソフトが売れることは滅多にないですよね。そんな理由もあって、発売済みのソフトで新たにCM展開するのは難しいということなんです。『テン・エイティ』も、「この冬にCMを打って」という話もあったんですが、費用対効果を考えて実現しなかったんです。

◆N64ソフトの中では最も評判の悪かった（推定）『ゴールデンアイ』のCM。おじさんCMはこのころからはじまっていたんだね

『マリオカート64』でギネスに挑戦できるって本当？

宮城県・マザーさん

そんなこたぁないでしょう(笑)。

そんな話、聞いたことはありませんねぇ。ところで話は大きく変わりますが、「しあわせ家族計画」というTBS系の番組で、タレントの内山君のお父さんが『マリオカート64』で300万円に挑戦することになっているんですよ(笑)。放送は春の番組改編期の3月24日に流されると思いますので、興味のある方はぜひご覧ください。

内山君のお父さんに『マリオカート64』の指導をするのは全国大会で上位に入った小学生。編集部ゲーマー・アンドレが出演するという話もあったんだけど、実現せず、残念

『MOTHER3』が出る前に『2』をやりたいんですけど。

群馬県・55番速水さん

『MOTHER2』はセリフがいいですね。

それまでのRPGって古い言い回しのソフトが多かったんですけど、さすがに言葉を大切にするコピーライターの糸井さんの作品だけに、とてもセリフがいいんです。それに絵的にも現代風のイラスト的な感じで、音楽もロック調になっていますよね。対戦するときもドラム式といってHPが下がる様子が感覚的にわかるような新しい仕掛けも入っているんですね。もちろんストーリーもいいですし、遊んでない方はぜひマザーワールドを体験していただきたいですね。

『スマブラ』に登場のネス(左から3人目)が主人公の『MOTHER2』。ローソン(ロッピー)にて、わずか1000円で書きかえできるぞ

任天堂は中古ソフトには厳しくないのですか？

兵庫県・レタスさん

各種団体の方針におまかせしています。

たとえばCESAの中古問題について言えば、任天堂はもともとCESAの会員ですし、団体として「こういうことをやりたい」と決まればそれに従うようにしています。ですから、ソフトの取説にも「NO RESALE」のマークをつけるようにしているんです。もちろん、団体が考えることと任天堂の方向性がすべて同じではありませんけど、中古問題に関して独自に運動するようなことはないでしょうね。

これが中古売買を禁止するマーク

永久規制って何ですか？

広島県・ひづきさん

永久に載せてもらったら困るという情報です。

プレイする前に知ってしまうと面白くない情報ってありますよね。たとえばエンディングにしてもそれを見るのを楽しみにして遊んでいるのに、それが雑誌なんかに載ってしまうとガッカリするじゃないですか。でも、最近は任天堂ソフトで永久に規制をしているものは少なくなってきていますね。ソフトによって規制の範囲は変わるようになっています。

はみだし質問箱

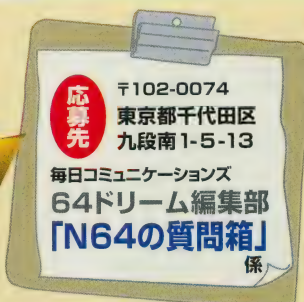
Q ニンテンドウパワーでのGBの書き換えはいつごろ始まるんですか？(大阪府・マリオブラザーズ？さん)

A 今年中にやることは決まっていますが、それが夏になるのか秋なのかはまだ決まっていません。

『N64の質問箱』質問大募集!!

キミの疑問を本郷さんにぶつけてみませんか?NINTENDO64にまつわるハードやソフトに関することなら何でもOK。編集部がキミに代わって本郷さんに質問します。とじ込みの読者アンケートか、官製ハガキを使ってご応募ください。首を長くしてお待ちしてますぜい。

FAXでもOK! ➡ 03(3230)0675

応募先
〒102-0074
東京都千代田区
九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「N64の質問箱」係

毎月⑥MAITSUKI④新聞
Monthly News

The Best Game Magazine
The 64DREAM ザ・ロクヨンドリーム
発行所／東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
株式会社 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部

TOP NEWS 文化庁メディア芸術祭大賞を受賞した『ゼルダの伝説』 2月26日に行われた受賞式の模様をお知らせしよう!!

『ゼルダの伝説』が、第2回文化庁メディア芸術祭のデジタルアートインタラクティブ部門で大賞を獲得したことは先月号でお知らせしたとおり。今月は2月26日に新国立劇場で行われた表彰式の模様と、3月2日に同劇場で開催された特別セミナーの内容を合わせてお知らせしよう（102～103ページに掲載）。なおマルチメディアグランプリMMCA会長賞を受賞（本誌99年2月号で詳しく掲載）したことによる特別講演（3月4日に開催）の模様も、104～105ページに掲載しているのでこちらも合わせてお読みください。

表彰式は東京都渋谷区にある新国立劇場で2月26日に華々しく開催された。会場内は受賞者の関係者やマスコミ関係者でほぼ満席の状態だったぞ。森田健作文部省政務次官から受賞者それぞれに表彰状が手渡されるたび、大きな拍手が沸き起こっていたぞ。表彰式終了後には劇場内のレストランで、記念パーティが催され、さすがにパーティーではみなさんリラックスした雰囲気で、挨拶された受賞者の方々の軽妙なトークで盛り上がっていたぞ。宮本さんは「漫画家にあこがれて、工業デザイナーになりかけて、結果的にゲームを作って、今日、漫画家の先生方と御一緒でき、ほんとに幸せです」と挨拶をしていた。また劇場内には今回の受賞作品はもちろん、入選一歩手前のノミネート作品も上映、展示されており、あらためて今回の応募作品のレベルの高さを痛感したのだ。文化庁のメディア芸術祭は今回で2回目。歴史は浅いのだが、昨今の技術革新やメディアの多様化による創造性あふれるメディア芸術発表の場として注目されている。今回は624作品の応募があったそうだ。『ゼルダの伝説』が大賞を受賞したデジタルアートインタラクティブ部門にも、194作品もの応募があったそうで、なみいるライバルを押しのけて見事栄冠を獲得したわけだ。『ゼルダの伝説』が大賞を受賞した理由は、「ビデオゲームにおいて3次元空間表現という分野に挑戦している宮本さんが、さらに試みている新しいインターフェースは1つの指標として、ビデオゲームのみならず、さまざまな映像表現に影響を与えるものである」というもの。ゲームをプレイした人ならわかると思うが、ムービーシーンと通常のゲームとのスムーズなつながりや、Z注目システムなど、ユーザーにとってこのインターフェースの心地よさは、ゲームのみならずあらゆる映像表現に影響を与えることになるだろう。あらためて宮本さんに今回の受賞のお祝いを申しあげるとともに、これからのさらなる活躍を大いに期待しよう。

⬆表彰状をわたすのはあの俳優の森田健作さん。森田さんは文部省の政務次官という偉い役職についておられるのだ

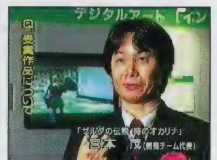
⬆ノミネート作品として上映されていたOne Big Bananaの制作をした前川里美さんは、実はゼルダスタッフの1人としてかかしの制作に関わっていたそうだ

⬆表彰式やパーティーが一段落してくつろぐ宮本さんに強引にサインを求めるサオヘン。みなさんへのプレゼントはこうした地道な努力から生まれているのだ

⬆パーティー会場内で談笑している宮本さんとマンガ家の黒鉄ヒロシさん（写真左）。なぜか本郷さんも（写真右）輪の中に加わっているのだ

⬅パーティー会場で挨拶する宮本さん。マンガ家になりたかった宮本さんの視線の先には里中満智子さんの姿が…

その他の部門の大賞受賞作品

- **デジタルアートノンインタラクティブ部門** ハッスル!!とき玉くん 森本晃司さん
- **アニメーション部門** クジラの跳躍 たむらしげるさん
- **マンガ部門** 坂本龍馬 黒鉄ヒロシさん

⬆当日の模様は「真夜中の王国」というNHKのBSで放送されている番組で紹介されたぞ

●はみだしNEWS● みんなで『ゼルダの伝説』を楽しんでいる宮本一家。奥さんは4月号では『ドドンゴの洞窟』をプレイしていたが、今は『ジャブジャブさまのお腹』とのこと。がんばれ宮本さんの奥さん。

「ポケモンフェスティバル'99春」全国の5会場でドドーンと開催だ!!

全国の5会場で開催されるポケモンのお祭り「ポケモンフェスティバル'99春」。ここでは『ポケモンスナップ』や『ポケモンスタジアム2』の新作体験コーナーやカードコーナはもちろん、楽しいアトラクションやミニイベントもタップリ用意されているぞ。そして今回の目玉は何といっても、『ポケモンスタジアム2』を使った初のリーグ戦「ファンシーカップ」だ。新たに使えるポケモンも加わり、迫力はそのままに今までの雰囲気とは違うバトルが繰り広げられそうだ。なお「ファンシーカップ」の応募は往復はがきによる郵送のみ。応募者全員が参加できるわけではないので注意してね。詳しいお問い合わせは下記の事務局まで。

ポケモンフェスティバル事務局
電話03-5337-6658
(平日13：00～19：00のみ受付)

大会名	開催場所	開催日	応募締切日
熊本大会	TKUぷらざ	3月28日	締め切り
大阪大会	ATCホール	4月4日	締め切り
東京大会	東京流通センター	4月11日	3月24日
仙台大会	サンフェスタ	4月25日	4月7日
名古屋大会	吹上ホール	4月29日	4月9日

話題の劇場版ポケモンに登場する幻のポケモン"X"の名は「ルギア」

この夏一番の楽しみは劇場版ポケットモンスター。その映画に登場する幻のポケモン"X"が「ルギア」という名前だと判明したぞ。また、ストーリーのカギを握る謎のコレクター「ジラルダン」は自分の目にかなった美しい物、珍しい物を執拗に収集したがる「究極のコレクター」と呼ばれていることも今回明らかになった。伝説のポケモンとともに、オレンジ諸島を舞台に繰り広げられるサトシやピカチュウ達の冒険がどうなっていくのか謎は深まるばかりだ。ジラルダンの声は俳優の鹿賀丈史さんが担当、エンディングテーマはあの小室哲哉さんが作曲することも決定したぞ。7月の公開が待ち遠しいよね。

◆映画のワンシーン。ポケモン達が見上げる先にいるのは「ルギア」なのか？ 謎は深まるばかりだ

➡サトシ達の前に現れた幻のポケモン「ルギア」。敵か味方か詳しいことはまだ何もわからないのだ

毎月新聞特派員のコーナー

岩手県のペンネーム・たすにいさんから送られてきた封筒の中からでてきたのはこんな楽しい折り込みチラシ。衣料品の専門店みたいなんだけど、地元では結構有名なお店なのかも。これからも思わず笑ってしまいそうなものや、こいつはスゴイっていうようなものを見つけたら毎月新聞特派員コーナーまで送ってね。

◆かわいさもあって、なかなかいい感じのキャラクターだと思うんだけどみんなはどう思うかな

ワンダープロジェクト'99が開催されるぞ

プレイヤーが感動にくれ涙を流したN64の名作『ワンダープロジェクトJ2』のファンなら、是非参加して欲しいイベントを紹介しよう。ジョゼット好きの貴方はもちろん、『J』シリーズが大好きな方ならばだれでも参加可能だぞ。当日はゲストとして、『J』シリーズの生みの親、米ちゃんこと米田喬さんや敏腕プロデューサーふじちゃんこと、エニックスの藤本広貴さんの参加が決定しているのだ。イラストや手紙で、本誌にこのゲームへの熱き思いを語り掛けてくれた皆さん(特に岡さん)、一緒にジョゼットの話題で盛り上がりましょう。もちろんコスプレも大歓迎だよーん。

主催： Wonder project J2 fanatic page
(http://www.iris.dti.ne.jp/~nezha/)
日時： 1999年4月4日(日)(会場は都内のとある場所)
会費： 6,000円(未成年者は半額、遠方の方は割引あり)

参加したいぞーって方は親衛隊でも活躍中で実行委員の原田裕美(めっきー)さんまで郵便でご応募ください。

送り先
〒470-0372
豊田市井上町10-1-25
原田裕美 まで

ポケモン3周年を記念し、主要6店で春のトクトクキャンペーン実施中!!

N64と人気のソフトをセットで買うと安くなるぞ！ 任天堂と小学館「コロコロコミック」の連動企画、「ポケモン3周年春のトクトクキャンペーン」がトイザらス、ダイエー、イトーヨーカドー、キデイランド、ローソン、ツタヤの6つのお店で実施中だ。また『ポケモンスナップ』シールアルバムやポケモンCD「うたうポケモン図鑑第1巻」がもらえる特典もあるぞ。トイザらスとローソン以外では、全店で取り扱っているわけじゃないので、予約方法や取扱店、予約期間を事前によく確認しておいてね。地域振興券も配布されるし、それもっておもちゃやへGO!!

ソフト希望価格 6,800円
＋
N64希望価格 14,000円
合計 20,800円

計20,800円のところキャンペーン価格
税込16,000円(税抜15,239円)

ピカチュウげんきでちゅう

ソフト希望価格 9,800円
＋
N64希望価格 14,000円
合計 23,800円

計23,800円のところキャンペーン価格
税込20,000円(税抜19,048円)

今月のおもしろホームページ Kyojin.comキョジンコム

飯田和敏さんを中心にしたパーラムが総力をあげて制作中の、数少ない64DD専用ソフト『巨人のドシン』(仮称)。飯田さんがこのゲームの紹介を目的に運営しているサイトが「Kyojin.comキョジンコム」なのだ。このゲームに興味ある人はもちろん、飯田さんをはじめ制作に携わるパーラムのメンバーの個性にふれてみたい人は是非このサイトをチェックしてみよう。きっといろんな発見があるはずだ。

突然ですが来月の64ドリームから飯田和敏さんの連載開始の予定!?

◆「近々、真の『公式』サイトが立ち上がる予定です。このサイトはこの頃非公式色が強まっておりますので、取り扱いにはご注意ください。」とのメッセージが書かれたこのサイト。一体何を信じればいいの(「自らの感性を信じよ」飯田からのメッセージ)。
www.kyojin.com

●はみだしNEWS● 搭乗者も増えて人気のポケモンジェットが、ニューヨーク線とロサンゼルス線にも投入された。ポケモンはアメリカでも大人気なので、海外でもブームになるかもね。

●はみだしNEWS● 任天堂は6月17～20日に兵庫県で開催される「よみうりオープンゴルフトーナメント」にマリオキャラで広告展開をするとのこと。ということは『マリオゴルフ』の発売もこの前後？

大人気のポケモンキッズシリーズ 3月発売の新製品を紹介するぞ!!

ポケモンアニメキッズ（東日本先行発売商品）

バンダイ／100円／発売中／ラムネ菓子入り

◆箱の中に入ってるポケモンは1体だけ。写真のように13種類全部そろえてみよう

大好評の「ポケモンキッズ」シリーズの新シリーズとして「ポケモンアニメキッズ」が発売されたぞ。今回はテレビアニメに登場した、ポケモンの個性的な姿を再現したラインナップになっているのだ。またスペシャルバージョンとしてリザードンとミュウツーは2パーツで構成されており、より迫力あるポーズで登場しているぞ。

DXポケモンキッズシリーズ3

バンダイ／500円／発売中／ラムネ菓子入り

2月からポケモンのテレビアニメでスタートした「オレンジ諸島編」で、新たにサトシがゲットするポケモンはラプラス。今回の商品ではそのラプラスが限定版ビックサイズで登場!! あわせて新ポーズのピカチュウと人気のポケモン4体がセットになっているぞ。

◆新ポーズのピカチュウとビッグサイズのラプラスはなんと限定版だぞ!!

小売店での中古ゲームソフトの販売をエニックスが条件つきながら承認!!

3月4日の日経新聞によれば、エニックスは条件付きで小売店が同社の中古ソフトを販売することを認めたと報じている。中古販売を認めるのは3月4日に発売された『トゥームレイダー3』以降の新作ソフトで、条件としては、発売後9ケ月間は発売が禁止されることと、販売店がエニックスに希望小売価格の7％の著作権許諾料を支払うという内容になっている。既にエニックスは契約販売店に条件を提示しているようで、同社幹部は「受け入れなかった店は1社もない」と発言しているそうだ。今回のエニックスの動きをうけて、他の有力メーカーもこれに追随するのか、それとも従来通り対立を続けるのかという決断を迫られそうだ。また、今回のエニックスの動きは、現在メーカーと販売店の間で進行しているいくつかの訴訟にも影響を与えそうだ。

毎月新聞論説委員わたるの一言

ゲームメーカーを中心とした業界団体であるCESAの主張は、「ゲームソフトには無制限の頒布権が認められるから、著作権者の許諾がない中古ゲームソフトの売買は違法である」と主張していた。言葉を返せば許諾があれば違法ではない、違法でなければ中古販売を認める可能性はあるということである。CESA副会長福島社長率いるエニックスが、販売店との共存共栄をはかり現実的な解決策を選んだことは大きな意味があるだろう。もちろん9ケ月という期間や7％という数字が妥当なものかどうかは、いろんな意見があるだろう。また、ゲームソフトの頒布権に関しても、裁判によってはっきりした法律的解釈が得られるのかどうか危ぶむ声も多い。だが、中古問題の解決に一つの方向性を示したことは事実である。みなさんはどう思われただろう？ ご意見をN64フォーラムでお待ちしています。

エンドーコレクション 今月の逸品

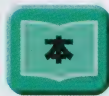
ゲーム＆ウォッチ版『マリオブラザーズ』

今月の逸品は昔なつかしいゲーム＆ウォッチ。左右両方でマリオとルイージを操作しなければならないマルチスクリーンタイプの『マリオブラザーズ』だ。このゲームは任天堂から発売される『ゲームボーイギャラリー3』にも入っているのだ。83年3月14日に発売された時の価格は6000円。エンドーはなんとこれを○○○円（ナイショ）で入手したそうだ。相変わらずトホホなヤツだ。

◆なお写真のものはアメリカ版だけど、取扱説明書が違うだけで中身は日本版と同じ。遊んでみると右手と左手を同時に使う操作性はとっても新鮮。指の運動にピッタリだぞ

3月26日『悪魔城ドラキュラ黙示録』のオリジナル・ゲーム・サントラ発売

コナミから3月11日に発売された『悪魔城ドラキュラ黙示録』のオリジナル・ゲーム・サントラが3月26日に発売されるぞ。迫力あるビジュアルはもちろん、ゲームの随所に流れる荘厳な音楽はゲームをよりドラマッティクに盛り上げているぞ。特にオープニングで奏でられるバイオリンの生演奏がすごく印象的だ。ゲームのBGM36曲と、オリジナルアレンジの3曲が収録されている。

◆ブックレットには開発者のメッセージや譜面も掲載。税込価格は2243円

任天堂躍進の秘密が全て語られた「任天堂の法則」は書店で発売中!!

日経ビジネス誌「市場が選ぶ日本の100社」第1位に選ばれた任天堂。この本では、6人のキーマンによって、かるた・トランプメーカーから世界企業に躍進していった任天堂の隠された法則やコンセプトが明らかにされている。著者は武田亨さん。

◆ゼスト出版部より1500円（税別）で発売中

今月の気になる数字

3月5日の日経新聞に任天堂の決算予想が掲載されていたので紹介しよう。今期の任天堂の売上高は従来予想を50億円上回り、4650億円程度と見られている。これはゲームボーイカラーが昨年末までに500万台を出荷するなど好調だったことや、600万本を超えた『ゼルダの伝説』が大きく寄与している。また経常利益は1290億円だった従来予想から、1470億円になりそうとのことで、今期も非常に好調な決算であると言えそうだ。

マリオクラブお薦めソフト

春休みに遊ぶN64ソフトは、この2本で決まり!!

ポケモンスナップ

自動操縦の乗り物で移動しながら出現するポケモンの写真を撮影、収集し、ゲームを進行させるというこれまでにない新しい遊び方である。ポケモン達がかわいらしく描かれており、また、キャラクターボイスによる演出も用意されているなど、視聴覚的な印象も良い。ゲーム内容もただ写真を撮るだけでなく、アイテムを使用して隠れているポケモンを出現させたり、撮影した写真がスコアで評価されるという要素があり、また、写真撮影により作成する「ポケモンレポート」やお気に入りの写真をコメント付きで保存することができる「ポケモンアルバム」など、ファンにはうれしい機能も用意されている。さらに撮影した写真が入ったカセットをコンビニエンスストアの「ローソン」に持ち込めば写真シールにプリントすることも可能であるなど世界初の画期的なシステムとなっている。操作やルールも簡単で、低年齢層も含め幅広い年齢層のポケモンファンにお薦めできる内容である。

実況パワフルプロ野球6

N64版シリーズ最新作。選手や球場などが実名であり、「西武ライオンズ」の「松坂」が用意されているなどデータも最新である。お馴染みの「サクセス」モードは、設定が前作の高校生から大学生になり、選手育成以外にも多彩なイベントが盛り込まれているなど、面白味を増している。育成した選手を他のモードで使用できるのはもちろん、GBソフト『パワプロクンポケット』で育成した選手を「GBパック」やパスワードにより移動させ使用することもできる。そのほかにも選手の成長の要素を取り入れた「ドラマティックペナント」や「ホームラン競争」などのモードが追加されているなど、より充実した内容となっている。システム面で大きな変更はないが、投打のシステムや打球、送球、走力と球場の広さなど、基本システムの完成度は高く、また、実況など視聴覚的な質や演出効果も高いなど、野球ゲームとしての完成度も非常に高い。

スーパーマリオクラブとはN64やゲームボーイなどの任天堂のゲーム機用に発売される全てのソフトをチェック及び評価をするチームのこと。ここで評価を受けたソフトの中で、一定の点数を超え、これはお薦めとなった時に任天堂から64ドリームにその情報が送られてくるわけだ。64ドリームではN64ソフトに関しては、任天堂から送られてきた全ての「スーパーマリオクラブお薦めソフト」の総評をそのまま紹介しているので、ソフトを購入する時の参考にしてね。

ちびちびリンクの大冒険

http://w33.mtci.ne.jp/~u-ma/

マンガ／三浦ゆうま

こんなネタ出す私もアレだがOK出しちゃう編集部もどうよ。

Tea Break

今月はいままでとはちょこっと趣をかえたパズルを紹介いたしましょう。埼玉県のペンネーム岸利透さんから送ってもらったのはパソコンゲームの『四川省』のようなパズル。ルールは簡単なんだけど、頭の体操にはピッタリだ。頭の中だけで出来ちゃう人はかなりIQが高い人かもね。

新パターンのパズル登場!! 君にできるかな？

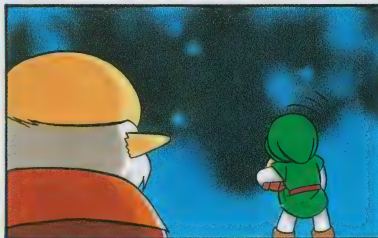
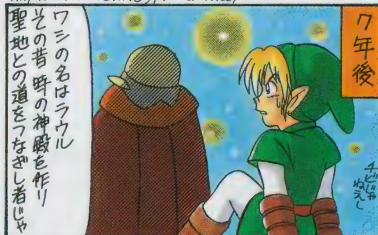
（例）

例にならって同じキャラクター同士を線でつなげてください。ただし、

- 線は交わってはいけない
- ななめに線は引けない
- 同じマス目に複数の線は引けない

ので注意してください。

みなさんからの楽しいパズル募集中

〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
64ドリーム編集部
わたるのパズル係まで

●はみだしNEWS● セタが開発した業務用基盤、アレック64をベースにした『スーパーリアル麻雀VS』が登場予定。N64への移植が可能なこの基盤を使ったゲームだけにN64への登場があるかも？ないか。

●はみだしNEWS● セミナーが始まる前に色紙をもったファンからサインをねだられた宮本さん、サインだけじゃなくマリオのイラストまでサービスしていたぞ。

【文化庁芸術祭・インタラクティブ部門大賞受賞者・特別セミナー】
宮本 茂（聞き手：メディア教育開発センター助教授/浜野保樹）
1999/3/2/東京渋谷・新国立劇場小ホール

◆大賞を受賞しての感想

浜野 文化庁の大賞を受賞されて何か一言お願いいたします。

宮本 そうですね、だんだんこういった場所にでてくるのが難しくなってきますね。『スーパーマリオ64』のときはディレクターをやってたんですが、今回の『ゼルダ』はプロデューサーということなんです。でもいつのまにか半分現場に入ってディレクターみないなことをやってて、さきほど話にでた（＊1）、押井さんや宮崎さんみたいに脚本も書いて全部をやってるわけではないんです。全体の総括的なことをやったりしてるんですね。だから『スーパーマリオ64』のときには個人で賞をいただくのはそれほど恥ずかしくなかったんですけど、『ゼルダの伝説』に関しては大勢のスタッフの集合体で作った仕事なんです。今回は一応代表と付けていただいて、代表という立場でやってきたんで、受け取れるんですけど、ちょっと恥ずかしいですね。

浜野 N64が発売されて『スーパーマリオ64』はグラフィックスがかなり向上していて、ある種3次元的な文法を宮本さんが切り開いたということで、非常にインパクトがあったんですけど、今回のほうが反響が大きいですね。

宮本 そうですね、『スーパーマリオ64』でウォーミングアップが出来ていたことがあるんでしょうけどね。マスコミでこんなに新聞にのったりすることは自慢話みたいになるので、ちょっといやなんですけど。特にアメリカでは、タイムとかニューズウイークとかの一般誌がかなり扱ってくれました。そういう意味ではかなり海外での評価の手応えはありますね。

浜野 特に、アメリカでの反響のほうが大きいような気がしますけど。

宮本 何かすなおに初めてのことをやってることに関して評価が高いような気がしますね。みんなが知ってたけどやってなかったってことに対してすごく評価をしてくれた。映画関係の人達も、あんまり相手にしてないながらも、インタラクティブに対してすごく興味をもってたり勉強したりしてて、そうした中で別の土俵で戦っている奴がいるということですごく注目してくれているような気がするんですね。

◆当日のセミナーは2部構成まずは浜野保樹さんの講演でスタート

◆『ゼルダの伝説』のキーコンセプト

浜野 さきほどのビデオ（＊2）で、触れる映像というのがあって、それがコンセプトになると思ったんですけど、キーコンセプトというか、開発の狙いみたいなものを語ってもらえますか。

宮本 やる前からわかってたこともいくつかあるんですけど、いつも走りながら考えるほうなんで、それとは別にやってから気づいたいろんな事があるんです。僕が世間から一番批判を受けるとしたら、宮本はストーリーなんかどうでもいいといってるってこと。それと、「宮本は映画なんか大嫌いだと思ってる」。これは誤解です。誤解される理由として、僕は映画を目指しているわけじゃないってこと、それからストーリーを書きたいわけでも、物語を語りたいわけでもないっていうことを言ってます。これはえてして無視しているととらえられがちなんですけど、そうじゃないです。自分で手をかけて物を作るってときに、その人のエネルギーの量って決まってるんですよね。当然50人いても50人のエネルギーの量って決まってるんです。最後のほうになると、つまり仕事の後半になると、「もっとがんばろう」とか「もっとよくしよう」っていっても、「時間が無い」とか、「もう体が動かない」とか言って倒れていくんですよね。例えばマラソンでいえば、国立競技場に帰ってきた時に、「おまえは10位だよ」って、もう周りを3周走ってきて、みんなも3周走るようにして、ゴールをもうちょっと遠くにやってあげれば、ひょっとしたらおまえは3位に入れるかもわからないというときに、「もうゴールさしてください」と思う疲れた自分と、「もし上位に上がれるなら、もうちょっとゴールを遠くへやってくれ」という自分がいるわけですよ。そういう事を何度もいままで経験してる中で、その自分のかけられる総量を何につかうのかということなんです。それからもうひとつ、もっと面白くしたいということを後半になっていっぱい思うわけです。シナリオに書いたとおりに物ができればいいんですけど、なかなかできない。例えば映画は劇場でお金を払って、ふつうは最後まで見るのでラストでつじつまがあってればいいんですけど、ゲームっていうのはいつでも止められる。だから常にいい状態で、引っ張っていかないといけないという大きなセオリーがあります。そのためにはやっぱり、心地よくゲームが流れるためにいろんな変更を入れる。その時にすごい有名なシナリオライターとかが、「おれのシナリオを変えるなんてとんでもない」と止められると困るんですよ。だからぼくらは何を作ろうとしているのかということをハッキリしようと、もっとクリアにしようとしているんです。映画を作ろうとしていることが目的ではないけど、映画的な技法が、感動を呼ぶだろうと、そういうところでの、結論のひとつとしてが"触れる映像"ということなんです。

◆まずは『ゼルダの伝説』のプロモーションビデオからスタート

浜野 映画とかアニメーションの方と話すと、デジタルの部分が導入されてきてすごく困るのがいつまでたっても修正できるということ。セル画だと塗ったら終わりだからいいけど、デジタルだとやめろっていわないとズーッとやってるって言うんです。どこで切り上げるんですか？

宮本 やっぱりビジネスチャンスを考えるとクリスマスとか（笑）。僕が大学出たときはクラスのみんなから、「おまえ本当に会社に就職すんのか」って言われたような人やったんです。いま本当に会社に入ってよかったなと思うのは、仕事をするうえで偉くなってからよく働くようになった（笑）。やっぱり納期があるから仕上げるというのがありますよね。よくスタッフに言うんですけど、「おまえ死ぬまで作ってるわけにいかへんから、もうやめろ」いうて怒る。これはすごい簡単なんですよ。でも「これはもっと考えろ」っていうのは難しいですね。むしろ、いつまでもやり続けている人っていうのはおさえやすいですし、クオリティーもその時点でかなり高い。ただ、どっかでけじめをつけるしかないですよね。

浜野 ちょうど就職って、話がありましたね。宮本さんは会社に入ってよかったっておしゃってましたけど、人に会うと必ず言われるのが「何で宮本は働いてんの？」かってこと。もう悠々自適で、たまーに傑作をポーンと出して、暮らしていくっていうのはエンターテインメントの世界の生き方ですよね。なんで働らいてんの？

宮本 そうですよね。わかんないですよ。案外貯まらないから（笑）。だけどプロデューサーという立場で現場からちょっと引いて仕事やると、まあプロデューサーの責任として現場に入ってディレクターと言う名前を自分で勝手に付けてってことが何回かあるんですけど。冷静になって考えてみてもやっぱり現場で働いているときが一番力がでると思ってるんです。現役のボクサーのように、「あのパンチをどう避けたんや」って言われて、「そこにパンチが飛んできたから避けた」みたいなこと。すごく現場って満足感があります。少なくても自分が制作をしている時に、「あと数億かかる」ということで銀行に走ったこともないし、開発期間が延長してもスタッフのギャラの心配をしたこともない。そういう意味ではクリエイティブ以外の余計な苦労をかえりみずやってますから、すごく快適だと思います。

◆今のゲーム業界に思うこと

浜野 宮本さんはファミコンの時代からやってこられたんで、業界のことも知ってるし、ここまでかかわられてソフトの状態ってどうですか。

宮本 そうですね、自分でもよくわからない事もあるんですけど…。新しいメディアとか新しい部分っていうのは常に尖がっていくっていうのが一般的なんですけど、マーケットが尖がってきてるっていうか、それに関してはすごく注意を払って仕事をしています。だから常にもう一度原点に返って、ボタンひとつで触ったらすなおに面白かったっていうものを作るべきだと考えてます。フラフープを作った会社がありますね、その会社はいかにローコストでみんながおもしろいと思うものを作るかということをコンセプトにしてるんです。でもその会社はフラフープだけでは苦しくなってきて、会社がほとんどだめになりかけたんですけど、フリスビーで再生したんです。マーケットのきもっていうのはそういうところにあって、任天堂も超大作をつくりながら、ゲームマーケットをどんどん育てていこうということじゃないです。僕もそのつもりでいるんですけど、世の中に対してなにか得体のしれないものを送りこんでいこうということなんです。そういう意味では今のビデオゲームっていうのは、少し見失っているというよりは、みんなが強制的にある方向を向かされている傾向があります。「じゃあテトリスを作ればいいの」って答えは簡単なんですけど、テトリスができる前には、そういう事を言っても、テトリスという言葉すら出てこなかったわけです。やっぱりクリエーター全体がそういう事を心がけてないとだめ。僕はメディアっていうのはどんどん尖がった方向にいくと、エログロナンセンスに行くと思います。だから、ビデオゲームとかの娯楽がそういう風になった時には必ず他の問題がからんでくるでしょうね。「バイオレンスものはあつかわないんですか？」ってよく聞かれるんですけど、ぼく自身、娯楽ソフトの要素としてバイオレンスは必要だと思ってます。ハデな爆破も必要だし、血も必要。人を喜ばせる、楽しませる方法、手法テクニックということでね。だから究極の技として使うときもあります。だけど他に楽しませる方法があれば使わなくてすむわけです。そうした方向ですすめられているうちがクリエイティブの面白さだと思っています。

浜野 市場規模は大きいけれど大作主義になっている。先日もPSの新しいマシンが紹介されましたけど、ビデオゲームって、何を目指して、どんなものになっていくのでしょうね。

宮本 僕もまあN64を柱にいろいろN64の能力自慢みたいなことをしてきたので戦犯ではあるんですけど、最近の傾向としてはクリエイティブをやってる人達の中での技術論が多すぎるということ。次期ハードに対しての能力の話がソフトを作る人達のなかで一番の話題になるんですね。こういう傾向を早く止めないと個人のクリエイティブみたいなことがどんどんゲーム業界でなくなってしまう。それに、いまの腕自慢ていうのはCGキャラの最先端能力自慢ですよね。そういった技術自慢じゃなく、誰が作ってるかがはっきりしたものを作ろうっていう風潮がもっと必要だと思います

◆人生を振り返って

浜野 今日は特に若い方も多いので、宮本さんがなぜ、こういう仕事につかれたかについて教えていただけますか。

宮本 ひょっこりひょうたん島など、NHKの人形劇がありましたよね。小学校の時には、ああいうのを作りたかったんですよ。それで中学校に入ってマンガを描き始めて、マンガ家になりたいと思い、中学校3年生で挫折しました。あまりにもプロと腕の差が開き過ぎてたんです。田舎でやってたんでマンガをどのように描くのかわからなくて、とにかく一生懸命描いていたんです。その時どうしてもプロの原画が欲しかったんです。ホワイトはどうしてあるのかとか、そのあたりがすごく知りたくて。自分で定規の裏にインクがまわらないように爪楊枝をはった定

＊1対談の前に行なわれた浜野さんの講演での話のこと ＊2講演の直前に『ゼルダの伝説』のプロモーションビデオの上映があったため ＊3クチバシの様な部分にインクを付けて線を引く製図用具のひとつ ＊4アメリカでの正式名称は『ブレイクアウト』、日本では一般的に『ブロック崩し』と言われて大ヒットした。タイトーから発売された『アルカノイド』もいわゆるブロック崩しゲーム ＊5コンピュータを使って設計を行なうこと（computer-aided designの略）

規を作ったり、隣りの町に烏口(＊3)が売ってあるらしいというウワサを聞いて自転車に乗って買いに行ったりして。そういう時代でしたからね。それでわりとまじめな高校生になって、工学部へいこうと思って数Ⅲまで勉強してたんですけど、やっぱり美術と縁がきれない。美術がやりたいというのがあって工学部の中にある美術関係の学部をさがしたんです。そこで工業意匠ということになったわけです。ところで工業意匠というのは、インダストリアルデザインのことでラジオを作ったり車を作ったりする部門なんです。これは結構自分のデザインにあってると思って、進学したわけです。当時大学では、えっと

◆対談は浜野さんの質問に宮本さんが答えるという形式

産学合同ですか、とかが騒がれてた時代で、「大学は社会人の養成システムか」ってことで、ぼくらもわりと真剣に考えた時代だったんです。そこで自分は大学生にしかやれない事をやろうと思ったんです。そのころは、企業のような事をする人がすごく優秀だと言われてた。企業と同じプレゼンテーションをして、企業が作りそうなものを作って、工業製品のようなものを作りだせるっていう人はものすごく優秀で、まあ優秀やった人はいまも優秀なんですけどね(笑)。ところが僕はまったく逆で、企業が作れそうにないものを作ろうという学生生活をおくってました。そのころにコンセプトっていう言葉がはやりだして、その勉強をしだしたわけ。いろんな方法を自分で取り入れたり、物作りの基本をやってました。それで会社へ入るのか、普通のクラフトマンになるのか迷ったんです。だけどやっぱり商品化することがすごく大事、上達するためにはどっかの会社がスポンサーになってくれないとできない、じゃあスポンサーを探そうってことで、任天堂に決めたんです。そのころ任天堂は、いろんなゲームセンターにある大型のプロジェクターを使ったガンで撃ち合うゲーム機とか、競馬のゲーム機とかがあって、さらにトランプと花札が売れてると思ってました。トランプと花札でまず会社の体力が支えられてて、その上で開発で好きなことやれる会社に見えたんです。でも入ったらトランプの売上だけじゃぜんぜんやっていけない会社で、つぶれかけてたんですけど(笑)。でもまあそういうところで、何か新しいものを作ってやろうととりあえずは、いまのマクドナルドの景品のようなものを社内でデザインしたりしてました。ゲームに関しては、ゲームセンターには出入りはしてたんですけど、そのころには『ブロック崩し』(＊4)くらいしかなかったんです。そうこうして入社1年後くらいに、スペースインベーダーがドーンとでて、会社でそのスペースインベーダーを作れっていうことになったんです。その頃はテーブルのコックピットや大きな箱とか外装をつくるのが僕の本業だったんですけど、あれこれやってるうちに絵が描けるということもあって中身も作り始めたわけです。

浜野　振り返ってみて、高校生とか大学生の間で何が一番クリエイティブな部分で役立っていると思いますか。

宮本　美術系の大学って入試の時からデッサンがあってデッサンばっかりやってる学科とかあるわけですよ。合評といって、例えば30人クラスにいたら、30枚全部絵が貼られて、あれが1番とかこれは2番とかみんなで言いあうわけです。自分が作った作品がボロクソに言われると、人間傷つきますよね。そこで傷ついた傷をどのように癒すかっていう、つまりプラスに向けるかっていうトレーニングがものすごくできたんです。会社でも理論だけをささっと勉強してきて突然シナリオライターやったり、ゲーム作りに入っても、その作品を作っても思うようにいかない。マスコミにすごくひどい書き方をされたりして絶対落ち込む人がいますね。泣く子もいる。そういう部分で僕は、ものすごく職人学校に近いところにいたので、先生から「ここの仕上げが悪い」って言われたら、だれが見ても悪いんだってことを経験したし、自分がプレゼンテーションするときにも、自分の意図がうまく通じてるかどうかってことも、何度も経験させられてる。それがひとつですね。あと子供のころからだと、なんでも自分でなんとか作ってしまえと、作り始めると、とことん時間を忘れて作ってしまうっていう部分がありましたね。だから子供にはもっと自分がやりたい事をやらせてあげる時間が必要じゃないかと思うんですけどね。

浜野　くじけないというかすぐ立ち直るというのが、ものすごく重要な要素なんですね。

宮本　そうですね。ぼくは言いますし、僕だって言われるし。だってユーザーだって厳しいですからね。かげでこっそり何を言われてるかわからないですし。だまって聞いてて、ムカっともくるんですけどね(笑)。商品について何か言われた時に自分が取り扱い説明書になって、「いやここはこうなってましてね」ってやれればいいんですけど、説明はインストラクションカード1枚しかないわけです。そこでおこる不備に、「いやその部分は将来よくなりますから」とか言いにいけないわけです。言い訳できない商品を出してるわけで、その言い訳できない商品に対してどのくらい関わっていくか。結局、冷静にユーザーがどう受け止めるか見る以外ないですよね。だから発売前にモニターをしてもらっている時に、みんなには何も説明をするなって言ってます。絶対するなと。何か言われてもハイハイって聞いとけって。で全部聞いてきて、だいたいのユーザーの言う意見ってのがまとまってきて、どっかポイントがずれているのがわかるんですよ。実はそれを改良するのにどこをいじったらいいかってのがわかってるのが設計者なんです。それが仕事だということにしてますけどね。

◆スタッフの資質

浜野　クリエイティブな事をやるときには、宮本さん御自身がチームを集めるわけですか。

宮本　僕と数人のプロデューサーでベストメンバーを選んでます。

浜野　そのベストメンバーを選ぶ基準っていうの何ですか。その基準とともに、どういった心がけっていうか、何を勉強したらいいかを、お話いただけますか。

宮本　そうですね、両極あるんですけどね。最低技術をなにかひとつ身につけておくって事は僕はとても大事だと思います。僕のチームでは、企画っていうことでは人を採らないです。だからデザイナーであったり、ある人はプログラマーであったり、ハッキリ技術をもってる人。それからゲームのファンではあるけれど、熱狂的なゲームユーザーでないほうがいい。それは熱狂的なゲームユーザーで、ある技術も持ってればいいんですよ。けど、ゲームのことをものすごいよく知ってるからっていう理由だけではあんまり人は採らないですね。ゲームの事をものすごくよく知ってるとゲームを作れそうにみえるんですけど、それは勘違いです。作るのとは全然ちがうんで。

◆期待の次回作は何？

浜野　是非聞きたいのが次の作品ですよね、言えないことが多いでしょうけど、せっかくいらっしゃったんだから言える範囲で、次は何ですか。

宮本　そうですね。まだちょっとウォーミングアップ中というところがあります。主には、『マリオアーティスト』シリーズという64DDのために作ってるソフトなんですけど、その中で将来にむけてCAD(＊5)のようなものを作っておこうと思ってます。僕はプロデューサーで直接ディレクションはしてないんですけど、これは何かのキッカケになるなと思ってるんです。あとはあまりハッキリ言えないんですけど、わかりやすいのはゼルダのシステムを使って、もっと短期間で、新しい感動のあるものを作れないかと実験しています。ゼルダのシステムって60%くらいのものは別にゼルダ専用のものじゃないんです。そのあたりを使ってもう少し作り込んでいく。これは手を抜いていると思わないでください(笑)。僕はいつも完成間際になって、どんどん理想的な形が見えてくるんですね。それを続けていくと、完成度が上がるんですけど、一旦作品を出し終わったあとで、もっと完成度の高いものを作るには、いままでのシステムをそのまま使ってやれば、製作後半にやってたクリエイティブの時間が先にやれるんですよね。それを全部新しいネタをつくることだけに使おうということです。いまいくつかの実験をしてます。これはとりあえずマリオが動いたりしてるんですけど、将来何になるかわかりません。だけど、マリオを使ってゼルダが狙ってた全然別の方向の、デジタルメディアしかありえないようなものをネクストマリオとして作ってます。おそらく夏くらいには自分が腹をくくって、あと半年でっていう風に仕上げていきたいです。

◆最初は緊張ぎみの宮本さんもどんどん調子がでてきたみたい

浜野　ぼくはゲームはインタラクティブの映像だとおもってるんですけど、宮本さんが作ってきたゲームはどうとらえていいかよくわかんないんですね。宮本さんは当事者だから、自分でゲームをどう思ってんのかなって。

宮本　遊ばせるってことに関しては、僕はプロの腕を持ってると思いますけど、それ以外に関しては毎回発見の連続です。今のプレイステーションとかN64でポリゴンの技術がでてきて、ゲームの作り方は180度変わりました。そういう意味では、ゲームはまったくフロンティアのジャンルだと考えたい。ただ僕は何年か後に超大型のアトラクションをやることになるかもしれないし、キーチェーンのようなゲームを作ってるかもわからない。それぐらい得体がしれないものです。ただわかってるのは、コンピュータとモニターがあって、その間になにがしか低価格のインターフェースがあるってかたちは変わらないってこと、それがゲームということですかね。ゲームを作る上で僕は手触りを一番大事にする人種だと思ってます。デジタルのメディアをやられる方は多いと思うんですけど、CAD主体とかハードウエア主体になると、そのハードウエアの能力とかCADの能力で、物ができていっちゃうんです。でも実は一番人間味のでる、カンナの掛けかたひとつみたいな全然おもてに見えないところがあるわけです、そこをすごく大事にして欲しいなと思いますね。

◆会場質問コーナー

―― 3D以外の2Dのゲームを作らないんですか。

宮本　まあハヤリですからねえ。新しいものをつくるとなると3Dなんですけど、そういう考え方はもういらなくなる。3Dっていうのはカメラの動かしかたであるとか、ズームをつかうとかそういうあたりで決まってくることなんです。いままでのファミコンなんかでやってきた、バックグラウンドとオブジェクトっていう考え方、この表現方式っていうのはハードのほうで制約を受けて決まってた部分で、おそらくこれからハード能力があがった場合、まったく関係なくなると思います。これももうすぐパッケージになってきますから。そういう意味ではゲームを全部作ってから、2D表現がいいか3D表現がいいかっていうことを決められるぐらいになると僕は思います。ただし、グラフィックの素材の作り方として、2Dのほうがうまい人もいるし、3Dで作ったほうがうまい人もいるので、そこらで最初の設計が必要だとは思いますけど。だって簡単な原理のパズルゲームなんかを作るのに、3Dにする必要はまったくないですよね。けど3Dの簡単なプログラムがあったら、それを使って作った方が早く作れるかもしれないですから、そういう時には3Dを使って2D表現をする。もう遠い先ではなくなってると思います。

―― 宮本さんはこれまで作ってきたもので成功していますがそれ以外のもので何か作りたいものはありますか。

宮本　僕はルービック博士がライバルだっていつも言ってるんですけども、ルービックキューブのような全然得体のしれないもので世の中をあっと言わすってことはずっとしたいと思ってるんです。なかなか実現しないですけど。だから少なくても、いまのデジタルのメディアの中で、そういうイメージの商品を1個でもつくれたらなあとずっと思ってるんです。

◆質問をしているのは『ポストペット』の制作で知られる八谷さん

●はみだしNEWS● 会場はほぼ満席でクリエイティブに関わっていそうな若い人ばかり。でも、わたる副編の前に坐ったのは紙袋に日経新聞とお菓子を詰め込んだ変なおじさん。もしや有名なクリエイターだったりして？

●はみだしNEWS● 浜野さんがプレステ2の話の最中に「これはまだ言っちゃあいけないんだっけ」と途中で止めてしまった話って何だったんだろう?聞き取れた人がいたらご一報を。

【マルチメディアグランプリ・MMCA会長賞受賞者・特別講演】
宮本　茂(聞き手:メディア教育開発センター助教授/浜野保樹)
1999/3/4/東京青山・TEPIAホール

◆ゲームの殿堂入りの感想

浜野　昨年のE3の会場で、第1回のHALL OF FAME、殿堂入りに選ばれましたが、殿堂入りに選ばれた感想は?

宮本　20年ほど前にゲームを作り始めたとき、今でこそコンシューマと呼ばれてますけど、その当時はゲーム屋という感じでね。PCをやっている人達は大学を中心にいろいろやっていて、ゲーム屋はアーケードを中心にいちばん下世話なところをやっていたんですね。10年ぐらい前にファミコンが米国ですごく売れ出した頃、PCの人達はゲーム屋に対してカベを作っていたんです。それが徐々にライバル意識を持たれるようになって、去年ぐらいには強い仲間意識を持たれるまでになっていたんですね。おめでとうって肩をたたかれたり、トロフィーをくれたのもEAのすごいプロデューサーだったり…。そういう意味で、なんかすごく「あたたかさ」を感じましたね。

浜野　そのとき表彰式の会場で映像が流されたそうですね。今日はここに同じものが用意してありますので見てみましょう。

宮本　恥ずかしい…(笑)。

◆アメリカでこのビデオが流れた時は拍手喝采だったが今回はシーン

浜野　『時のオカリナ』は日本でも高い評価を受けましたが、米国のマスコミから「ゲーム界の『風と共に去りぬ』だ」というふうな評価も受けました。こういう評価をどう考えていますか?

宮本　いやあ、照れくさいだけです(笑)。ホントに、10年後、20年後にそう言われればいいなと謙虚に思うだけでね。あの…、やっぱり僕らは先駆者のいないことをやっているんですね。よく僕の作っているゲームは遅れると言われるんですが、実は作り始めるときには、いつできあがるのかわからないんです。会社のビジネスの手前、2年ぐらいあればできるだろうと発表しちゃいますが。で、やってみると思わぬアクシデントの連続で、最後は80%に縮小してなんとかランディングさせているんです。ただアクシデントに出会うことも快感なんですね。そんなアクシデントに出会うヤツは、たぶん自分たちしかいないという自覚があるんです。こんな目に会うヤツは自分たちしかいないから、ここで出した答えは世界中で誰も考えたことのないことやろう…、と。そんなワケで新しい手法になるようなことをいっぱい考えつくんです。一応仕事ですから、ついでに特許を出願したりもしますが。それ自体がすごく楽しくて、そういった手法を産み出した自分たちとしては、きっとこの手法は後世に語り継がれるだろうなあと思ったりして(笑)。そういう意味ではすごく前向きな評価をしてもらっていると思います。ただ、それは僕らが優れたことをやっているワケじゃなくて、誰もやっていないことをやっているだけなんですね。それはすごく有利な立場にいると思います。

浜野　宮本さんのことを調べようといろいろ本で調べたら、ある米国の本にこう書いてあったんですね。「アニメーションにおけるW・ディズニーと同じ功績をゲーム界で果たした男。そう理解するといい」。ディズニーが『白雪姫』を作って、初めてアニメーションというマーケットができたでしょう。宮本さんもご自分でディレクティングされますが、プロデュースの仕事も多くて、ゲーム全体をどちらの方向にひっぱっていこうかと考えられているワケですよね。

宮本　『マリオ64』は80%以上自分でディレクティングしたんですけど、それが4年ぶりぐらいのことだったんですね。『時のオカリナ』はプロデューサーをやると言っていたんですけど、現場が超多忙で、見てられなくなってディレクターで入ったんです。ですから30%ぐらいですか。プロデュースもゲームによって関わりかたが違っていて、たとえば『ポケットモンスター』では「赤と緑で出そう」とか「交換の基本的な構造を作ろう」というところだけを手伝っただけでゲームはクリエイターの田尻君とプロデューサーの石原さんが作ったんです。『マリオ』シリーズでも、僕が半分ディレクティングを手伝うものもありますし、『ヨッシーストーリー』なんかはディレクターが決まっていて僕はマネジメント…、発売日の決定とか、デバッグ機材や予算の調整をするだけなんですね。だいたい、プロデューサーが楽をするものほどできがいいと思うんですよ。プロデューサーが現場に出ていってディレクティングするということは、その現場が難航しているということなんですね。だからプロデューサーは結構複雑な立場で、「おまえは何もやっていない」と言われたほうがうまくいったものなんです。

◆PCに対する考え

浜野　宮本さんは子供を前提に使わせるインターフェイスを長年研究されてこられたワケですよね。PCがなぜ家電になりえなかったのか、なぜ任天堂はPCゲームに参入しなかったのか。そのあたりのこと、どうお考えですか?

宮本　ひとつは…、これは社長の考えでもあるんですけどね、「各企業なりに商品には使命がある」という言い方をしていまして…、他と競合しないものを作るのが任天堂である、という考えですね。任天堂が何をするべきか、という考えの上に僕らの仕事があるんです。いずれPCに歩み寄っていくだろうとか、ゲームマーケットはPCに変わっていくだろうとか、そういう考え方はしないのが基本です。そういう意味ではサードパーティがいっぱいあって、ライセンスビジネスを運営するという不自然な状況がSFCの頃にはあったんですが…。それから、PCと家庭用ゲーム機がはっきり大きく違うと思っていた部分は、単純な話が値段ですね。ゲーム機はPCの半額ぐらいで作れますからね。まもうひとつはインターフェイス。ボタンを押しただけで動くという簡易インターフェイスは重要だと思います。あと、ネットワークのことで僕がよく考えるのは、自分の家の中でどこで遊ぶかということなんです。僕の家も実家も、電話のモジュラは玄関やリビングにあるんですね。テレビはリビングにあるわけですから、ネットワークゲームで遊ぶときはモジュラからわざわざケーブルをひっぱってくるのかとか、電話するときはいちいち差し替えるのかとか、そういう単純な事情を考えてPCと電話とゲームというのは、全然使う場所が違うと思うんです。これは当分は一緒にならないと思います。これは空想科学小説とか、最先端の技術を研究されてるところでは可能なんですが…。コンシューマというのは2年以内に商売ができて、新鮮なうちにビジネスを進めていくものなんですね。しかもこなれて、枯れた技術を安く提供していくのが基本ですからね。そういう意味でネットワークゲームというのは、技術としては学ぶべきところは多いですが、今は使えないと思います。お茶の間のテレビにインターネットを接続してメールを見たときに、横でみんなが見ている…。そんな恥ずかしい場所で、メールは開けたくない(笑)、という単純な理由です。でも、そんな単純な理由だけでも、マーケットはかなり絞られてしまう。結局ファミコンのように最先端の技術で1000万を超えるマーケットを維持してきたものはないんですね。だからネットワークビジネスは常に意識はしつつも、今じゃないというところです。

浜野　ネットワークはあっさり捨てると…。

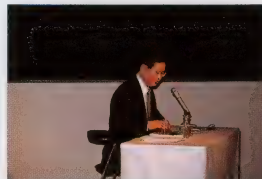
宮本　いや、すごく前向きに研究してるんですよ(笑)。ただユーザーが何百万という数字になったときに、それを維持していく責任が出てきますよね。うちはSt.GIGAというたいへんなものを抱えたこともあって、ああいうホストのような管理責任を持つと簡単にやめてしまうようなことは社会的にもできないし、数十万でやっているうちはいいんですけど数百万となると膨大な設備が必要ですよね。そうなったら任天堂という会社が1社でやれる仕事ではないんですね。売るとこまではできても…。そういう意味で、すごく慎重に考えています。クリエイターの話じゃないですよねえ。一応社長の代行ということで(笑)。

浜野　宮本さんの次のプロジェクトは、ネットワークゲームだと思うんですけど…。

宮本　常に視界の中に入れて考えているんですけども、わかんないですよ。やっぱりアイディアひとつで動くビジネスなんでね。ハードウェアの話ばっかりになっていますが、表現をしているクリエイターの人たちがプラットフォームの話ばかりして、みんながうんうんうなづいてくれるという状況は不安なんです。もっと自分の表現できるものを素直に表現することがすごく大事だと思うんですね。ものすごく稚拙な技術でファミコンゲームを作っていたとき、僕らはファミコンでできることの範囲でもっと何かできないかということを考えていたんです。現場にいる人達が、あと2バイト使って何かひとつおもしろいことができないかとか、もうひとつのキャラクタを作りたいけどもう絵は入らない。じゃあ色を変えてみようかとか、そういうふうに工夫して作り込んだときに意外とおもしろい効果ができてきたりするんですね。ところが今クリエイターが話しているのはみんなに見えている次の世代のハードの話しかしないですから、そこにはソフト産業という意味では花は咲かないと思うんです。

◆語るべきことはハードではない

浜野　プラットフォームに近い宮本さんは、ハードの設計のときから自分の思いを反映できるから得だ、というやっかみを含めた意見にはどう思いますか?

宮本　そうですね(苦笑)。今度、米国で「デベロッパーズ・カンファレンス」という開発者ばかり集まる会議で話をするんですよ。そのときに言おうと思っているのは、いまから1年ぐらい前に展示会で『時のオカリナ』を発表したんですけど、そのときにほとんどこのゲームが持つ要素はそろっていたんですよ。発売後、世界中が評価してくれた項目をリストアップすれば、その8割はできあがっていたんですね。たとえば「映画のようなシーンと操作できるシーンがうまくつながっている」とか、「注目システムはこれからの3Dゲームの基本システムになるだろう」とか、「質感が高くて水は水らしく、霧は霧のように見える」とか、「モーションキャプチャーのおかげでプレイヤーのアクションが人間くさい」とか…。ただディレクターとして、僕がその試作品をぜんぜんおもしろく思わなかったんです。で、そこから半年強かけていろいろなことをやったんですが、その結果少しおもしろくなったと思っているんです。技術論で語られる部分はできていたにもかかわらず、試作品はおもしろくなかったと確信を持って言えるんです。だから『ゼルダ』をもっと表現力の高い次のハードに持っていったときに、僕が保証できるのは「レスポンスがよくなりユーザーのストレスが減る」ということと、「今より絵がキレイになる」ということだけなんです。それ以外の部分は、今から自分でやってみないとわからないです。そこがみんな意外と見えていなくて、N64は『時のオカリナ』を作るために設計したから『時のオカリナ』はおもしろいと言われてしまうと、まあ多少はそういった部分もあったでしょうが、クリエイティブの側から言わせてもらうとそうじゃなかったんです。だから次のハードがすぐに必要かというと、今のハードでもっと苦しんで、今のハードでやっている苦しみ故に産まれたネタっていうのを作っていけないと、新しい発明も生まれないという気がして

◆いろんな身振り手振りをまじえて鋭い質問をなげかけた浜野さん

います。あとマネジメント側から言うと、なんでこんなに費用がかかるんだという問題もあります。『時のオカリナ』のように600万本売れるとつじつまもあいますが、10万本で終わるソフトもあるんですね。それだと全然かかった費用は回収できない。映画なんかだとビデオとかで回収する方法もあるんですが、ゲームではそういう方法はないんですね。もっと知恵を使ってうまく稼げるのがデジタルのおもしろさだったんじゃないかという考え方になっていますね、今は。実は『時のオカリナ』を作り始めたとき、3つの別々のチームで動き始めたんですね。モーションキャプチャーの実験をするチーム、スキンアニメーションとかテクスチャの貼りかたを研究するチーム、リンクというプレイヤー自体やカメラを動かすチーム。それらのチームが1年ぐらい動いてからそれぞれの素材を寄せ集めて、やっと作り始めるんですね。そういう意味では次の世代のマシンも同じで、まずマシン自体を作るチーム、開発環境として必要なツールを考えるチームとか、いろいろ含めてやり始めています。ビデオゲーム作りのおもしろさっていうのは、ひとつは彫刻（木をこつこつ設計図どおりに彫り上げる）の要素というのがあって、きちんと設計されていないと工業製品として動かないという部分ですね。けど、それは技術論で片づけられるんです。僕がおもしがっているのは彫塑（ねんどで、えいや！と作り上げる）の要素もあるということで、最後にグッとひねったらすごくおもしろくなったということを今まで何度も体験しているんです。たとえば『マリオ』を考えた場合、ジャンプできる高さを1.2倍にするとゲームのおもしろさは全然変わるんですよ。ところがジャンプする高さを1.2倍にするのは、2分もあればできるんですね。そういうことでおもしろさが大きく変わるっていうのが、デジタルというかゲームの魅力だと思うんですね。そこの部分ができる人が限られているんです。たとえば編集とか、テンポとか、作品の持つ匂いとかを作れる人たちですね。次世代のマシンに対する技術研究をする人達はすごく育っているんですが。

浜野　前者のような人を、宮本さんはどうやって探しているんですか？

宮本　一緒にやっている頼もしい人達を、ひとり立ちできるようにしていくというのが今の方法ですけども…。どうすればいいですかね（笑）。

浜野　社内で一緒に働いていないと、新規採用ではわからないってことですか？

宮本　いや、新規採用でいける人もいますよ、年齢は関係ないし。どうして見つければいいのか僕にもわからない。自分には見えているものと同じものを見ている人を集める方法もあるし、逆に自分には見えないものを一生懸命見ている人も欲しいんですよね。そういう意味では、ゲームが大好きで、こんなに分厚いゲームの仕様書を書いてくる人はあんまりとらない。やっぱり、他のメディアなり他の研究をしている人、ある別のジャンルである視点をもってものを見ているような人をできるだけ集めようとしていますね。

浜野　いまゲームスクールが新設されていますが、学校でゲーム制作を教えるということについてはどのように考えていますか？

宮本　CADがさわれるようになっている人なら即戦力でしょうし、そういう意味では僕も美大を卒業しているんで、絵が描けるものとして入社したことは会社にとっては便利だったんですね。僕は大学を卒業してからもビデオゲームを作りたくて任天堂に入社したわけではなくて、どちらかというとルービックキューブのような世の中をあっと言わせるようなものを作りたかったんです。そういう考えで入ってくる学生のほうが頼もしいと思いますし、そういう人を養成するためにはCG制作の機械で囲んでいても育たないでしょうし、どっちかと言えば学校へ来ないでバンドなんかやってるやつのほうが頼もしい、とは思いますけどね。教育の現場というのがトレーニングセンターではなくて、学生の頃に自分にやれることを見つけられるよう推進してやる場所であれば理想やろうと思うんですけども…。僕は、学生時代にいちばんよかったと思うことは、他の学校の生徒とつきあっていたことなんですね。それはバンドをやっていたからで、自分の大学の中に自分と同じ種類の音楽をやっているバンドがいなかったからなんです。そんなふうに学外の連中といっぱいつきあっていたことは、すごく自分の中で資産になったと思っています。それは学校教育で、やろうとしてできることじゃないですね。

◆キャラクターではなくシステムありき

浜野　ディズニーは、アニメーションとはキャラクターの生成装置だと割り切っているんですね。アニメーションが稼ぎ出すものよりも、それの福利的なキャラクター商品とかテーマパークとか絵本とか、そういったものを生み出すためにアニメーションがあるという考えなんですね。宮本さんの作品もそうなり得ると確信しているんですが…。

宮本　次に作るものに興味がいっていて…。

浜野　その点『ポケモン』の石原さんなんかは強気ですよね。

宮本　石原さんはどっちかって言うとゲームのディレクターというよりは商品全体のプロデュースに興味がある方ですし、『ポケモン』に関してもかなりのクオリティ・コントロールをされてますよね。そういうことを、少しは僕もしたんですよ、米国で。米国に日本のキャラクターをポンともっていくと、全然違う作家が描いてひどい絵になるんです。味があると言えば味があるんですけど…。米国の作家はうまいとみんな思ってるようですけど、それはウソなんですね。裾野が広いんでうまい人はホントにうまいんですけど、裾のほうにいくとホントにヘタクソで、このヘタな僕が見てもいがんでいるマリオを描いてきたりするんです（笑）。そういうことが多いので、ライセンス商品に関しては『ポケモン』のようにかなりチェックしてるんです。

浜野　テーマパークのような展開は？

宮本　キャラクターのいろんな生き延び方があって、ディズニーというのはミッキーマウスというキャラクターを守り育てていくということを、他の会社も含んだディズニー全体のプロダクトでやっているんですね。僕はマリオというのは全然違うメディアの商品だと思っているんです。いろんなマリオのアニメーションのオファーがあったんですけど、全部お断りしてたんです。それは何故かというと、日本ではアニメーションをやると一気に盛り上がるんですけど、アニメーションが終わったとたんにキャラクターの人気も止まってしまうというところがあるからなんです。僕は『マリオ』のようなゲームは、これからもずっと作り続けていくつもりで、十数年前からそう思っていたんですね。3〜4年に1回、すごくおもしろいデジタルメディアの何かが出てくる、それがいつも『マリオ』だということを繰り返していくと、マリオが死なずに生き延びていくというイメージなんです。だから40年後に見たときも同じ守り方をしていこうと思っているんです。マリオの素晴らしい映画ができてマリオが盛り上がるんじゃなくて、僕らが発信するデジタルのメディアでちゃんとやっていきたいと思っているんです。

浜野　ディズニーのやっている手法として、必ず新しいキャラクターを用意してくるというところがあるんですね。僕らが宮本さんに期待することは、『マリオ』や『ゼルダ』に続く宮本さんの新しいキャラクターなんです。

◆リラックスした感じでスムーズに質問に答えていく宮本さん

宮本　『ポケモン』は僕が作ったゲームではないですけど、『ポケモン』というのはピカチュウというキャラクターを作ろうとしてできたゲームではないんですね。最初はゲームボーイを2台つなげて交換するゲームを作ろうというところから始まったんです。その交換するものは、カプセルに入った何かでね。ゲームボーイの画面の中にゲームボーイが2つつながっていて、それをつないでるケーブルの中をカプセルがニューっと動く絵というのが、『ポケモン』の最初のプレゼンだったんですね。で、「その交換するものは何や？」って聞くと、「これから考える」みたいなね（笑）。そういうふうにして、ゲームシステムの方から何かが生まれてくるっていうのが任天堂独自のアプローチなんですね。天才画家がいて、まったく新しい何かを生み出すという構造じゃないんですね。そういう意味で、僕は次の新しいキャラクターを生み出すよりは、デジタルメディアとしておもしろい仕組みを考えるほうに興味があるんです。とりあえず仕組みを考えて、マリオを使ってやってみる。その仕組みがうまくいったときに、さっき言ったようにマリオを延命するためにマリオを使ってその新しい仕組みをやるか、その仕組みにあった新しいキャラクターを作るかを考えるんです。その仕組みが、下からたたいたらひっくり返って動けなくなるというやつがはまるようだったらカメにしますし…。だから次のキャラクターは約束できませんけど、マリオも出せるし他のキャラクターでも出せるような、新しい仕組みを考えるのが今の僕の仕事です。それは128ビットの新ハードとは直接はつながってないです。基本はN64なんですけど、64GBパックを使った新しい遊びの構造でやるかもしれませんし…。モノクロのゲームボーイも3800円になったことで、ゲームボーイを何台も使って遊ぶということがすごく現実的になってきましたね。

◆会場質問コーナー

―― 宮本さんが物を作るときとか、発想するために工夫していることを教えてください。

宮本　僕は、目で見て触っていることが基本だと思っていますね。空想で何かを考えることも必要なんですけども、簡単なテストプログラムを組んでみるとかね。僕はゲームという手でさわるインターフェイスが大事な商品を作っているのに、手だけではなく頭や体全体がゲームとつながっていることが大事だと考えているんですね。それは音楽とかにも通じていることだと思いますし、自分のセンスだと思うんですね、人にはわからんような。実際さわって、自分が生理的に納得できるところまで作り上げるとか、その中で自分が素直に感じたものを核にして仕上げていくとか…。だから豪華な絵を描くとか、そういうこととは全然違うところからもの作りを始めて、それをキレイに、立派なものに仕上げていくためにいろんな技術がついてくると考えるんですね。自分のさわったフィーリングを大事にしていくということかなあ。全然デジタルじゃないですね（笑）。

―― 子供はすごくおもしろがってゲームに時間を使うじゃないですか。僕もすごくゲームに時間を費やしたクチなんですけど、子供向けの商品を作っている立場として、子供の時間をうばっていることに関して、自分なりの責任とかをどういうふうにお考えですか？（会場・笑）

宮本　どう答えましょう（苦笑）。ひとつだけ言い訳があるんです。僕はマンガを読んで育ったんです。マンガにどれだけ青春時代の時間を費やしたかというほどにね。ただそれは今すごく役にたっているんですね。親として言えば、僕はうちの子どもの遊ぶ時間は管理しているつもりです。だから僕のことじゃないですけど、最近、親が責任を放棄していますよね。親の責任を学校のほうにもってくるなとよく言われていますが、ゲームクリエイターにももってくるなと言いたいですね（会場爆笑）。

―― マンガや映画は、作家が「こういうことを伝えたい」というテーマをもって描いていますが、ゲームにはテーマがないと思うんです。ゲームは「おもしろさ」ということに関してはすごく追求しているんですけど、何を訴えるかとか、そういったメッセージ性については欠けている部分だと思うんですね。そこが、こどもの時間をうばっているということへの回答にもなりえると思うんで、今度はぜひ、本当の意味での心に残るようなゲームを作ってください。そういうゲームを作れるのは宮本さんだと思っていますので、がんばってください。

……と、勝手にまとめにかかったこの質問者に対して、ちゃんと反論してくれました。宮本さん！

宮本　はい、わかりました。ちょっといいですか。それはすごく正しいし、よくわかります。けど、僕は自分の読んできたマンガの作者が訴えてきたものによって今の自分があるとは思っていなくて、マンガを読むことによってマンガを描こうとしたことが役にたっているんですよ。僕がゲームで何をしたいかというと、遊びの中で自分自身が工夫をして遊べるように、子どもが遊びの中でプランを持てるようにしたい、というのが僕のメッセージなんです。

●はみだしNEWS●講演が開催されたテピアホールでは日本のハイテク技術を紹介した「ものづくり展」を開催中。入口に置かれたタイトーのギターロボットをはじめ、結構楽しめたぞ。

ファイアーエムブレム・トラキア776

Fire Emblem

ついに画面初公開!!物語は？システムは？

でも、まさか
アリオーン殿下の部下だったなんて・・・

兄は殿下のご信頼の厚さを
その命を果たすべく
軍を脱走したのです

先月に引き続き『ファイアーエムブレムトラキア776』の最新情報をお届けする。今回はついに画面写真を初公開!! いよいよ本格的な物語が見えてきたぞ。

タイトル	ファイアーエムブレム・トラキア776
発売元	任天堂
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	シミュレーションRPG
プレイ人数	1人用
メディア	スーパーファミコン

戦場に渦巻く悪意と野望 正義と真実を貫くために・・・

Lala
●ラーラ

マンスターのレジスタンス「マギ団」のメンバー。非力だが、なかなかのしっかり者で、マギ団では数少ないシーフとして城門や牢獄の鍵開けに活躍する。

物語のプロローグ～トラキア地方の情勢～

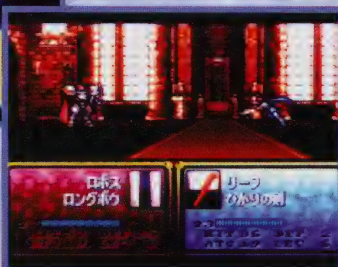
北トラキア地方

「フリージ連合王国」とも呼ばれる。国王はグランベル帝国フリージ家の当主ブルーム。トラキア地方のほぼ全土を手中に収めたトラキアに対して、新皇帝アルヴィスの命により、ブルームを指揮官とするグランベル軍が侵攻を開始。メルゲン谷における大会戦に勝利し、北トラキア地方をトラキア王国より奪い取る。その功でブルームは暫定的に北トラキアの統治権を与えられ、レンスター、マンスター、アルスター、コノートを統合してこの王国を建国した。別称にある「連合」という名からも分かるように、完全な中央集権体制を採らず各都市がそれぞれ「都市国家」としての個性を持つ。それを、フリージ家が束ねるというシステムを採っている。

南トラキア地方

国王はトラバント。いわゆる「イードの虐殺」でレンスター王子キュアン、その妃エスリンを討ち取ったトラキア王国は、トラキア統一に向けて北進を開始する。
北トラキア諸国は、レンスター王を筆頭に連合軍を構成し、これに対抗するるが、コノートの裏切りによりトラキア軍は、レンスター、マンスターを次々と落とし、アルスターを包囲下に置くが、このときグランベル帝国がトラキア半島侵攻を開始。トラキア軍はメルゲン谷において迎え撃ちを善戦するも、最後は巨大な帝国の前に敗北を喫する。その後、両国の間で和解が成立。トラキア王国が帝国の同盟者と認められる代わりに、北トラキアの統治権を帝国に譲り渡さねばならなくなった。以降、トラキア王国は表面上は北への矛をおさめている。
北トラキア王国と違い、完全な中央集権体制を採り、国王の絶対的主権が全てに超越する統治システムを採る。このほかにも、トラキア地方西方に位置するターラなどのように、帝国に従属することを前提として独立都市としての存在が認められている勢力もある。

フィールド画面と戦闘画面だ!!

フィールド画面でのコマンド選択。まだ、どのような指示ができるかはわからないが、従来のシリーズに準じたものになりそうだ

戦闘画面はこんな感じに。これもおなじみの画面だ。新しい兵種や武器が登場するかは不明だが、それを考えるだけでわくわくする

戦闘はどうなるのか？ Battle

戦闘は画面を見る限りでは従来通りだが、新しい武器や兵種が登場することによって楽しみ方は増えると思う。とにかく、今回はプロローグをじっくり読んで想像の世界にひたろう。

ドラマは一体どうなっていくのか?

キャラの生の感情が見られる

物語はどう展開するのか

戦闘はどこまで激しくなるのか

人物関係が本当に気になる

第1章 フィアナの戦士

グラン歴776年。
トラキア半島の東海岸にある小さな開拓村、フィアナ。そこにレンスターの残党が匿われている事を知ったマンスター城主レイドリック男爵は、配下のワイズマン将軍と共にこの村を襲い、鎮圧した。だが、肝心のレンスターの王子リーフは見つからなかった。領主エーヴェル率いるフィアナ義勇軍と共に、付近の村を海賊の手から救うべく出陣していたのだ。一方、村へ帰る途中に、この村の異変を知ったエーヴェルは、リーフ、そして騎士フィンに逃げるようにすすめる。しかし、リーフは断る。村にナンナを残している。それに、もう逃げないと決めたんだ、と。リーフの決意の固さに翻意を諦めたエーヴェルは、リーフたちと共に、村に残っていた帝国軍に闘いを挑む。それは、リーフにとっての「聖戦」のはじまりでもあった…。

Maty
●マーティ

ダグダの部下で、元紫竜山の山賊。少しのんびり屋さんだが、力は強く、生来のぼくとつした人柄故にくめないところがある。

Halven
●ハルヴァン

フィアナ義勇軍の一員。アクスファイター。性格は冷静沈着で頼れる男。エーヴェルの片腕的存在で、オーシンの親友でもある。両親は帝国軍に殺され、今は明るく元気な娘と二人でフィアナ村に住んでいる。

Ronan
●ロナン

イス村の猟師。ボウファイター。戦いには慣れていないが、弓の腕前はなかなかのもの。正義感が強く、イス村を襲撃、略奪した海賊たちに対して強い怒りを持っている。

Safie
●サフィ

トラキア地方西方の自由都市ターラ市のシスター。ターラ市が帝国軍の包囲下にあるため、救援を求めてトラキア地方を渡り歩く。献身的で、はかなげではあるが内に秘めた強さを持つ。

Fire Emblem 今回判明した武器&アイテムはこれだ!!

この戦闘の画面は?! どのような戦いが今回は繰り広げられるのか

剣	やり	弓	おの	魔法	アイテム
てつの剣	てつのやり	てつの弓	てつのおの	ファイアー	きずぐすり
はがねの剣	はがねのやり	はがねの弓	はがねのおの	サンダー	たからのかぎ
ほそみの剣	ぎんのやり	ぎんの弓	ぎんのおの	ウインド	とびらのかぎ
てつの大剣	ほそみのやり	キラーボウ	キラーアクス	ヨツムンガンド	せいすい
ぎんの剣	ゆうしゃのやり		ておの		
ひかりの剣	ナイトキラー				
だいちの剣	てやり				
かぜの剣					
ほのおの剣					
いかずちの剣					
アーマーキラー					

- **ひかりの剣** 母エスリンから受け継いだリーフ専用武器。ライトニング、リカバーの効果を使う事ができる。
- **だいちの剣** 母ラケシスから受け継いだナンナ専用武器。リザイアの効果がある。
- **ゆうしゃのやり** フィンが亡君キュアンより与えられたやり。連続攻撃が可能。

牧場物語2

ぼく じょう もの がたり ツー

タイトル	牧場物語2
発売元	パック・イン・ソフト
発売日	発売中
価格	6800円
容量	128M
ジャンル	シミュレーション
プレイ人数	1人用
備考	コントローラパック対応

「我々がしなければいけないのは愛し合うことだったんだ！」と某宇宙戦艦の戦闘班長も言っていた。というわけで、今回は『牧場物語2』におけるラブラブについてここで考える。

愛の牧場大作戦！ラブラブでぶちゅ～な牧場をめざせ！

働くだけが人生じゃない！

このゲーム、一生懸命働いて牧場を発展させていくのももちろん楽しいんだけど、楽しみはそれだけじゃない。せっかく町にはかわい～い女の子たちがいるんだから、恋愛、そして結婚！ なんつー展開も見てみたいじゃないか！ そう、現実じゃそんなものに全く縁のないオレだってゲームの中でぐらいだなっっっ!! …失礼、つい私情が入ってしまった…というわけで、今回のテーマは「愛の牧場大作戦」！ 目指すは下の写真のような展開だっ！ くうー、いいなー。

⬆うぉぉぉっ！マリーちゃんかわいすぎっ！

というわけで、こういうおいしすぎる展開に持ち込むためには、具体的にどーすればいいのか。それをまとめたのが右側のコーナーだ。というわけで、そちらがわをどーぞ。

あしたのために～牧場での恋愛編

●ターゲットをしぼりこむべし

早い段階でターゲットを1人にしぼり込み、ちょっとでもヒマができたらその子に会いに行くようにしよう！ 会う回数が多ければそれだけ相手の子のイベントが発生する確率も上がるし、「愛情度」も順調に上がっていくぞ。

●女の子の行動パターンを把握するべし

女の子にはそれぞれ好きな場所がある。探しにいく場合はその場所を重点的にさがせば、だいたいどこかにいるはずだぞ。どの子がどの場所を好きかは右のページを参考にしてね。

●イベントを最大限に活用するべし

お祭りなどのイベントでは、5人の中からだれか1人、ダンスなどの相手を選べといわれることがある。このときに選ばれた相手の愛情度は大幅にアップするぞ！

●プレゼントは一撃必殺を心がけるべし

プレゼントは、当然のことながら相手の嫌いなものをあげてしまってもしょうがない。会話の中から何が好きなのかを読みとり、相手が好きなものをプレゼントしてあげよう。また、相手の誕生日にプレゼントをすれば効果は絶大だ！

●ライバルの動向にも気を配るべし

5人の女の子それぞれに、その子のことが好きな男、つまりキミのライバルがいる。ぼんやりしてると、彼女はライバルと結婚してしまうかもしれないぞ！ そうでなくてもライバルとの愛情度が高すぎると、女の子と自分との愛情度が上がりにくい！ ここはひとつ、ライバルとも仲良くなって、そいつ自身から情報を引き出してライバルと女の子がどれだけ仲良しか把握しておこう。

●牧場の仕事もしっかりやるべし

女の子にばっかり気を取られて牧場を放ったらかしにしてたりしないか？ 家畜を死なせてしまったりすると町の人達全員との友好度がガタっと落ちるぞ！ もちろん女の子の愛情度もだ！ この場合グリーン牧場の人達の友好度は特に大きく落ちるので、ラン狙いだった場合はもう大変なことに…。

ハートの色をチェック！

女の子の会話の最後に出てくる♥マークは、愛情度によって色が違ってくる。低い順に白→青→緑→黄色→ピンクとなってるのだ。ピンクになったらリックの店で売っている「青い羽根」を渡してプロポーズだっ！

⬆右下のマークがポイント！

ヒ・ミ・ツのデータを大公開！女の子個人別データだ！

●いつも明るく、家庭的な女の子だ。料理も得意だぞ。

♥エリィ♥

職　業：ケーキ屋の店員
誕生日：秋の月1日
よくいる場所：ケーキ屋、花屋、月山
趣　味：料理、お菓子作り、釣り
おすすめプレゼント：ミルク、タマゴ

ライバル　ジェフ

ケーキ屋の店長で、おいしいお茶を入れるのが得意。ケーキ屋か酒場にいる。

●町長の娘で、内気な眼鏡っ娘。本が大好きだ。

♥マリー♥

職　業：図書館司書
誕生日：冬の月11日
よくいる場所：図書館、町長の家、月山
趣　味：昆虫ウォッチング、読書
おすすめプレゼント：キャベツ、昆虫(見せるだけ)

ライバル　ハリス

町の郵便屋さん。性格は照れ屋。わりとあちこちを配達してまわっている。

♥ポプリ♥

職　業：花屋手伝い
誕生日：春の月22日
よくいる場所：花屋の中/外、月山
趣　味：ガーデニング
おすすめプレゼント：イチゴ、花

ライバル　グレイ

グリーン牧場の息子で、ランの兄。無口。グリーン牧場か酒場にいる。

●花屋の娘で、誰にでも気軽に声をかける明るい女の子。

♥ラン♥

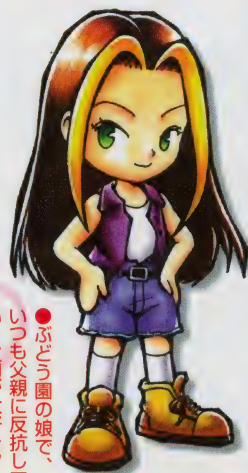
職　業：牧場の娘
誕生日：夏の月14日
よくいる場所：グリーン牧場、月山
趣　味：乗馬、編み物、バードウォッチング
おすすめプレゼント：ジャガイモ、トウモロコシ

●グリーン牧場の娘で、とっても元気な子だ。動物が大好き。

ライバル　クリフ

鷹をつれてふらっとあらわれた謎の風来坊。月山か酒場にいる。

♥カレン♥

職　業：ぶどう園の娘
誕生日：冬の月29日
よくいる場所：ぶどう園、酒場、海岸
趣　味：酒、ダンス
おすすめプレゼント：イチゴ、トマト

●ぶどう園の娘で、いつも父親に反抗している。酒が大好き。

ライバル　カ　イ

ぶどう園で働いている律儀な男。だいたいぶどう園か酒場にいる。

引き続きみんなの自慢の牧場を募集中!!

締切は4月20日！

先月号でも紹介したけど、『牧場物語2』でみんなが作った自慢の牧場を引き続き募集しているぞ。どんな牧場でも大歓迎だ。君の個性あふれる楽しい牧場をコントローラパックに入れて送ってね。どういうところを自慢したいのかを書いた、手紙をいれてもらえるととっても嬉しいぞ。すぐれた牧場を送ってきてくれた人には、編集部でかってに作るオリジナル「牧場シャツ」をプレゼントするぞ。遠慮なくどんどん送ってね。

〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13　共同ビル2号館
毎日コミュニケーションズ　64ドリーム編集部
「おれの牧場が一番だぜ」係 まで

注　意：データは必ずバックアップを取った上で、コントローラパックに入れてお送りください。決してカセットで送ってこないでね。また輸送にともなうトラブルに関しては、責任を負いかねますのでご了承願います。

ゲームボーイギャラリー3

GB GBカラー　ジャンル ACT

任天堂　発売日&価格は本文参照

今度はカラー対応だ!

昔なつかしの『ゲーム&ウォッチ』のゲームが遊べる、シリーズ第3弾! 今回の収録ゲーム数は5種類。5種類とも当時の画面が再現された「むかし」モードと、現代風にアレンジされた「いま」モードの2種類が選べるぞ。さらに、高得点を獲得すれば新たなゲームが出現!

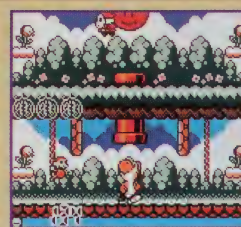
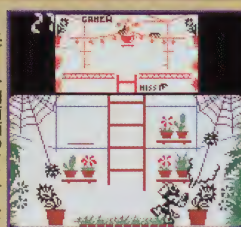
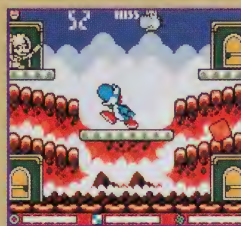
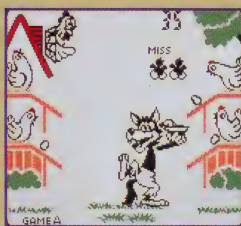
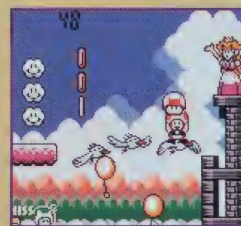
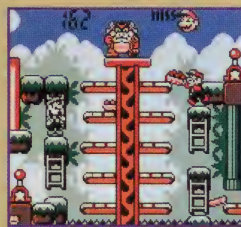
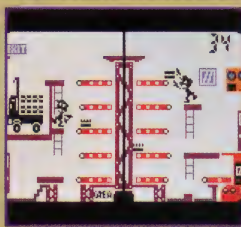
グリーンハウス（むかし）↑上下2分割画面のワイドスクリーンで発売。四隅にある花を狙う虫をスプレーで退治しよう

グリーンハウス（いま）↑敵キャラがヘイホーになった。四隅にあるお花をヘイホーから守ってあげるのだ

タートルブリッジ（むかし）↑ワイドスクリーンで発売。水面に浮いた亀にタイミングよく乗って、向こう岸に荷物を届けよう

タートルブリッジ（いま）↑アホウドリの背中に乗って、ピノキオがピーチ姫のもとへと荷物を届けるのだ

ドンキーコングJR.（むかし）↑ニューワイドスクリーンで発売された。カギを取ってオリに閉じこめられたコングを救出だ

ドンキーコングJR.（いま）↑ツタに登ったりジャンプをして、クリボーをかわすのだ。木の実を落として攻撃もできるぞ

エッグ（むかし）↑日本ではワイドスクリーン「ミッキーマウス」として発売。卵を落とさないようにキャッチしよう

エッグ（いま）↑キャラクターがヨッシーになった「いま」モード。卵ではなくクッキーをキャッチするのだ

マリオブラザーズ（むかし）↑画面が左右に2分割されたマルチスクリーンで発売された。マリオとルイージの両方を操作する

マリオブラザーズ（いま）↑マリオとルイージがハッキリとわかるね。コンベアで運ばれてくる荷物をトラックに送ろう

完全予約販売の「春の特別セール」で先行ゲットしよう!!

この『ゲームボーイギャラリー3』は「春の特別セール」として、GBカラー本体とセットで先行販売されるんだ。価格はとってもお得な10,000円(税込)。ゲームショップで予約をしないと買えないから注意しよう。予約受け付け期間は3月1日から4月30日まで。予約をした日にちによって商品を受け取れる日が決められているぞ。

販売スケジュール

	予約締切日	商品受取日
第1回	3月29日	4月8日
第2回	4月15日	4月23日
第3回	4月30日	5月14日

「春の特別セール」についての詳しいことは、お店の人に聞いてみよう。ちなみに、『ゲームボーイギャラリー3』単品の発売は5月15日以降の予定で、価格は3500円だ。

ゲームボーイカラー本体
好きな色いずれか1つ 8900円(税抜き)

ゲームボーイギャラリー3
3500円(税抜き)

セットでお得な
10000円!(税込)

NINTENDO POWER　容量：8M（2ブロック）　SRAM：16K（1ブロック）

SFC

ピクロスNP Vol.1

ジャンル PUZ

任天堂　4月1日より書き換え開始　価格：2000円

タップリ120問収録！

おなじみのパズルゲーム『ピクロス』が待望のシリーズ化! Vol.8まで全8巻の発売が予定されているぞ。この『Vol.1』は、初心者からプロ級の人まで、誰もが満足の120問収録。書き換え価格は嬉しい2000円なので、毎号毎号楽しめそう。さらに懸賞付きの問題もあるので、『ピクロス』ファンにとっては寝不足の日々が続きそうだ。

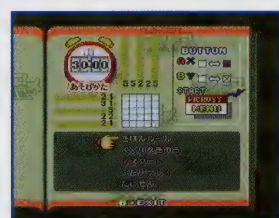
➡今後、第8巻まで続々と登場してくるぞ！これは楽しみだ！

➡ビギナーモードはフィールドも小さく、カンタンな問題ばかり

➡ジャンルセレクト画面。シリーズ初の対戦もできるのだ

➡キャラクタージャンルは、ポケモンの絵が隠されているのだ

初めての人でも遊び方が学べる！

『ピクロス』のルールを知らない人も安心の親切設計。「あそびかた」で順を追って説明してくれるから、しっかりルールをマスターできるぞ。これですっかり『ピクロス』ファンになることは確実!?

➡ここで遊び方を学んだら、ビギナージャンルに挑戦だ

プレゼントもあるぞ！「特集」ジャンル

「特集」ジャンルには問題が12問用意されている。これらの答えから共通するキーワードを連想して応募すれば、ゲームボーイカラー本体が10名、ゲームボーイポケット本体が50名に当たるぞ。

➡特集の問題は比較的カンタン。頑張ってクリアして応募だ！

➡詳しい応募の決まりはゲーム内で紹介されているぞ

➡応募の締め切りは、5月10日消印有効だ。早めに応募しよう

GB & GBカラー

信長の野望ゲームボーイ版2

ジャンル SLG

コーエー　4月9日発売予定　価格：4800円

本格歴史シミュレーション登場！

人気SLG『信長の野望』GB版の2作目が登場だ。ゲーム内容は各ハードで発売された『戦国群雄伝』とほぼ同じ。シナリオは、各地の大名が勢力争いを繰り広げる1560年「群雄割拠」と、信長が日本の中央部を掌握した1582年「信長の野望」の、2つが用意されている。個性豊かな家臣たちを活用しながら、全38ヶ国の統一を目指そう。

➡メイン画面。「かいはつ」で国の収入を増やしてから兵力を上げるのが王道だ

➡これはマップ画面。関東から中国・四国にいたる、全38ヶ国を統一していくのだ

➡各武将の行動力の範囲内で行動を命じることができる。政治力が高い武将ほど有利

➡戦闘はHEX画面で行われる。まず野戦から始まり、篭城戦に発展することもあるぞ

GB & GBカラー

学級王ヤマザキ ゲームボーイ版

ジャンル ACT

コーエー　4月2日発売予定　価格：3980円

最強のプー助を育てよう！

「学級王ヤマザキ」の育成&アクションゲームが登場だ。ゲームの目的は最強のプー助を育てること。「学校」に行ってさまざまなアクションゲームに挑戦してアイテムやおこづかいを獲得し、プー助を強く育て上げよう。この育てたプー助で、ゲームの舞台となる「冠町」にいるお馴染みのキャラや友達と、最強の名を賭けて対戦するのだ。

➡これがプー助。5種類の能力値があり、育て方によっていろいろな姿に変化するぞ

➡学校に行ってアクションゲームに挑戦しよう。全部で5種類が用意されているぞ

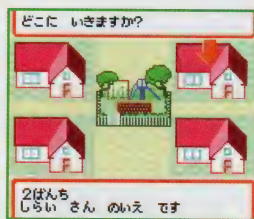
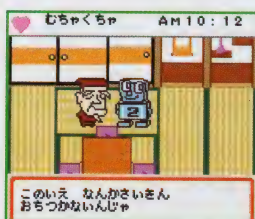
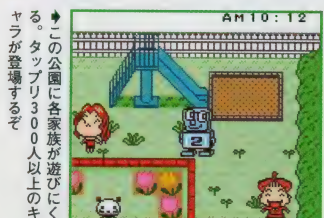
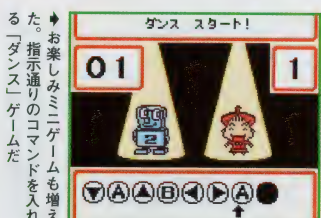
➡冠町のマップだ。クラスメートたちに襲われて戦闘シーンになることもあるのだ

➡戦闘シーンはRPG風のコマンド形式。勝てばおこづかいやアイテムが手に入る

GBカラー専用 ポケットファミリーGB2

ジャンル SLG
ハドソン　今夏発売予定　価格：未定

持ち家が4軒に増えて大家さん大忙し!

『ポケットファミリー』の新作が登場だ。前作は1軒だった持ち家が4軒に増え、4家族のお世話をしていくのだ。4軒の家の中央には公園があり、ここには各家族が遊びにくるぞ。もちろん今回もスピーカーがゲームソフトに内蔵されているから、家族からの電話や、何か家族にトラブルがあった時などにピーピー鳴って知らせてくれるのだ。

◆今回は4つの家族を見守っていくのだ。忙しさが4倍なら楽しさも4倍!?

◆大忙しのお手伝いロボ。時には家族の悩み事を聞いてあげたりもするのだ

◆この公園に各家族が遊びにくる。タップリ300人以上のキャラが登場するぞ

◆お楽しみミニゲームも増えた。指示通りのコマンドを入れる「ダンス」ゲームだ

GBカラー専用 スパイvsスパイ

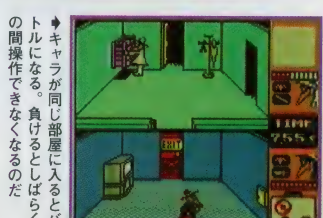
ジャンル ACT
ケムコ　6月下旬発売予定　価格：未定

対戦プレイが面白すぎ!!

懐かしの名作『スパイvsスパイ』がGBカラーに帰ってきた! 機密資料をライバルより先に盗み出して脱出するという、ゲームのシステムはファミコン版そのまま。1人プレイも面白いけど、通信ケーブルを接続しての2人対戦が圧倒的に面白いのだ。収録マップが大幅に増えているから、よりいっそう盛り上がる! 次号で詳しく紹介するぞ!

◆ミッションは4つで、それぞれ8ステージあるぞ。決着時のアニメは相変わらずの面白さ

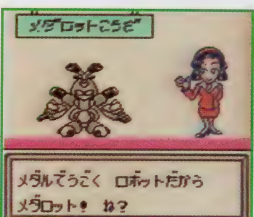
◆どのステージも、カバンと4つの機密資料（アイテム）を手に入れて脱出するのが目的だ

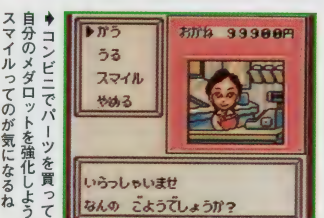
◆各部屋にある家具類に隠されている機密資料を見つけだそう。ワナも仕掛けられるぞ

◆キャラが同じ部屋に入るとバトルになる。負けるとしばらくの間操作できなくなるのだ

GB&GBカラー メダロット2

ジャンル RPG
イマジニア　今夏発売予定　価格：未定

いよいよ『2』の登場だ!

大人気RPG『メダロット』の続編が登場だ。今回も2つのバージョンが同時発売なのだ。ゲームの舞台は前作『メダロット』から数年後の世界。主人公のイッキが、高校生になった伝説のメダロッターであるヒカルと出会い、メダロットを手に入れてロボロボ団の悪事を次々と解決していくのだが…、というストーリー設定になっているぞ。

◆メダロットの仕組みを教えてくれる講座もあるぞ。前作を遊んだことがない人でも安心

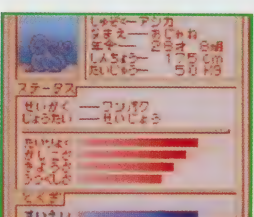
◆敵に遭遇だ! このあと、ロボトル（ロボットバトル）が繰り広げられるのだ

◆コンビニでパーツを買って、自分のメダロットを強化しよう。スマイルってのが気になるね

◆ロボトルは、最大3対3で行われるぞ。もちろん自分のメダロットが多いと有利だ

GB&GBカラー あにまるぶり〜だ〜3

ジャンル SLG
J・ウイング　6月3日発売予定　価格：4800円（予価）

自分だけの動物園を作ろう

200種類以上もの動物たちが生息する「あにまるワールド」に住む主人公が、様々な動物を育成していくゲームだ。エサを与えたりトレーニングを重ねて、ミニゲーム形式で行われる「大会」の優勝を目指して動物を鍛えよう。育てた動物を結婚させることによって新種も誕生するぞ。そして動物たちを集めて自分だけの動物園を作ろう!

◆登場する動物の種類は、ほ乳類・鳥類・昆虫類・両生類・魚類から架空のものまで様々だ

◆ペットショップでは、新種の動物を預けたり、病気の治療やトリミングをしてもらえる

◆今回は自分のペットといっしょに町へと出かけられるぞ。占いの店も見えるね

◆ペットとじゃんけん勝負。今回はプレイヤーがゲームに参加できる場面が増えているぞ

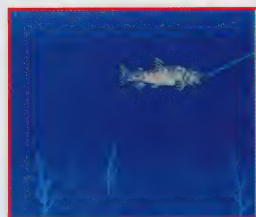
川のぬし釣り4

ジャンル RPG

パックインソフト　7月発売予定　価格：4200円（予価）

カラーで楽しめるシリーズ最新作！

GBの『ぬし釣り』シリーズとしては初のカラー対応だ。しかも振動機能付きなので、よりリアルな釣りゲームに仕上がっているぞ。今回の主人公は兄弟2人になっていて、兄弟どちらかにしか起こらない専用のイベントもあるのだ。登場する魚の種類や、昆虫採集などのオマケ要素も大幅に増えているから、目の肥えたファンも大満足！

↑下流湖のステージ。ここでは花摘みも楽しめ、自宅の庭先にお花畑が作れる

↑カラーになって、魚を釣り上げるシーンも迫力アップ。ブルブル振動もするぞ

↑『川のぬし釣り』というゲームタイトルだけど、海での釣りも出来るのだ

↑魚を釣るだけではなく、昆虫も捕まえてみよう。水槽に入って観察もできるぞ

ポケット電車2

ジャンル SLG

ココナッツジャパンエンターテイメント　3月26日発売予定　価格：3980円

走行ルートを紹介！

前作の路線は山手線だったため駅と駅の距離が短く、低速での運転だった。でも今回は私鉄特急2路線なので、走行距離の割には停車駅が少なく、高速運転が楽しめるぞ。今回は2路線の走行ルートを紹介しよう。

小田急小田原線

小田急は新宿～箱根湯本を往復運転するのだ。停車駅は、往路が新宿→相模大野→小田原→箱根湯本、復路が箱根湯本→小田原→町田→新宿の順番。クリアすると江ノ島線が運転できるようになるぞ。

↑小田原城が見えてきた。小田急はワンハンドル型の運転方法になっている

南海空港線

南海は、なんば～関西空港を往復運転。なんば→新今宮→天下茶屋→堺→岸和田→泉佐野→関西空港の順に停車し、復路は逆ルート（停車駅は同じ）になるのだ。クリアすると高野線が運転できる。

↑こちらは南海空港線。左がアクセルで右がブレーキと、それぞれ分かれている

QUIQUI

ジャンル SLG

魔法　3月26日発売予定　価格：3980円

パズルゲーム風のトレーニング

「トレーニングロード」でクイクイを成長させるんだけど、ロードにあるパネルの並び方によって成長する数値が変わるのだ。パネルには3つの属性があり、同じ属性が連続して多く並べば成長量がアップするから、パネルの配置を効率よく改造してクイクイを鍛えよう。

↑緑属性パネルの間に土パネルがある。ここを緑に変更すれば、緑が連続するので効率が良くなる

↑もとにあったパネル以上の「つよさ」がないと改造できない。ちなみにパネルは戦闘などで入手

↑トレーニング終了。緑属性パネルの4枚連続が1ヶ所あったので、すばやさが5上がったぞ

↑改造したロードでクイクイをトレーニング。パネルの連続効果は4枚が上限なのだ

敵の居場所を予想する戦闘シーン

戦闘は、お互いのクイクイが隠れていそうな所を予想して攻撃するシステムだ（隠れる場所の移動もできる）。予想がピッタリ当てれば大ダメージ、近ければ少しだけ敵にダメージを与えられるのだ。

↑クイクイを進化・成長させれば特殊能力が身に付き、こんな広い範囲の攻撃も可能になる

↑最初は森の中だけしか隠れられないけど、クイクイの進化次第で水や土の中にも隠れられるぞ

↑攻撃の予想が当たればアニメーションシーンになる。戦闘は20ターンで終了するぞ

「ギャラクシーワン」優勝を目指せ

年に1回、銀河最強の生物を決める「ギャラクシーワン」が開催され、この大会で優勝するのがゲームの目標なのだ。トレーニングを積み重ねてクイクイを進化・成長させ、銀河最強の称号を手に入れよう！

↑大会には、ベイビー・マイナー・メジャーの3つのリーグがある。最初はベイビーでも大苦戦

ついに春がやってきました。桜の花が咲き乱れて、新緑の葉が目に鮮やかで、酒がおいしく飲める季節です。っていうか一年中おいしく飲んでるけど。でも陽気がよくなると冬の間冬眠していたイマジネーションがわき上がってきて…、ってことでしめ切り「月末必着」にしますので、そこんとこよろしく!

イラスト：記村隆鶴

イラストの特大殿堂

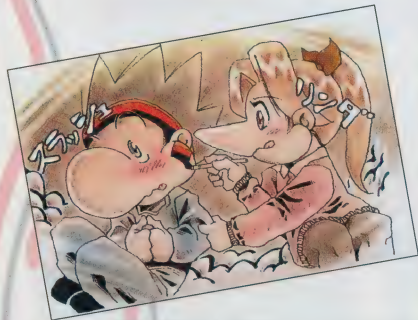
←今月のCG大賞はこの作品。リンクをのびのび描いてくれた500まんえ〜んさんの力作です。リンクの顔に光があたっている感じがよく表現されてるよな

【兵庫県／500まんえ〜んさん】

←「マザー3」は待ち遠しいよね。なんたって今度は、シリーズ初登場の父親がでてくるもんね。美人のママもよかったけどさ

【長野県／からさん】

←最近N64が面白いっていう弥生さんは、「ゼル伝」のサリアとゼルダ姫を描いてくれました。2人のこんなシーンも見たかった?

【岡山県／弥生三月さん】

↑『超スノボキッズ』のスラッシュとリンダ。マリカ風に4人でも楽しめる面白いゲームだよね

【愛知県／サルメンカンジャさん】

←さてこの人は誰でしょう? 分かるよね。ロンロン牧場の歌姫マロンちゃんです。胸のスカーフ止めに注目

【東京都／渡辺皇士さん】

←旅にでたいけどお金がないっていう山村さん。ケンタロスにでも乗ってゆきたいって気持ちが絵になった!?

【奈良県／山村彩世理さん】

←「このカービィは人形です」だって。そういや「スマブラ」の登場人物って全員人形って設定だもんね

【福岡県／くらざわかずるさん】

←イカす。「ゼル伝」のコタケとコウメをうまくデザインしてあるね。トランプの絵柄にも見えてかっこいい

【大阪市／夢現さん】

←「ゲッターラブ!!」のしずくちゃん。線が細くて病弱っぽい感じがでてる。ゲームにはまってる人は分かるよね

【千葉県／みやとさん】

←「まーざつー、まーざつー」って歌のキムタクがでてたCMが懐かしい今日この頃。次はどんなCMかなぁ

【福岡県／きりしま成子さん】

←この人だ〜れだ?ってNO.Qさんの作品だからFEってことは分かるよね。正解はシーダの花嫁バージョン

【大阪府／NO.Qさん】

今月のお題『ヒーロー』

⬆『FEトラキア』の主人公はこの人、リーフ。前作からの馴染み深いキャラだよね

【愛知県／蒼月ひかるさん】

⬆「私の中ではヒーローの中のヒーローです」というコメントでした。リンクに魅了された人はたくさんいるんだろうな

【岡山県／まあめいどさん】

⬆細かいコメントはなかったけど、どうやら合作のようです。『スマブラ』でも活躍してるフォックスだけど、やっぱし『スターフォックス64』はいいよね

【栃木県／紅季秋夜さん＋茨城県／揚咲シュウさん】

⬆昔はこの人以外にゲームヒーローなんて考えられなかったけど。いまでももちろんヒーローです

【大阪府／藤原克人さん】

⬆こんなすげーゲームを作ってくれた中村光一さんってすごいよね。いまだにGB版『シレン』は面白い

【宮城県／青賀さん】

⬆『FE紋章の謎』のマルス王子。サテラビュー版にも『FE』があったって知ってた？ 移植は…なし!?

【広島県／かざちょさん】

⬆母＆母なる地球がテーマ(!?)の『マザー』シリーズ。その主人公は立派なヒーローでした

【神奈川県／ひろこみのさん】

⬆アメコミから抜け出たようなヒーロー、ファルコン。キャプテンと戦った過去を持つゾーダもいいね

【愛知県／サルムント雁さん】

⬆実写のゲーム広告にでていたサムライゴローがチヤゲアスのチャゲににてるから好きなんだって

【新潟県／鷹樹さん】

⬆リーフを守るフィンもりっぱなヒーロー。とくにリーフにとっては彼こそが本物のヒーローだよね

【愛知県／桐都澪さん】

⬆『ゴエモン』をプレイするときにサスケばっかり使う人っているでしょ。おれもそうだけどね…

【群馬県／シノブさん】

◎次回のお題は『ファイアーエムブレム』。次々回のお題は『ポケモン3周年』。

イラストファンレター

⬆まあめいどさんは大の『ゼル伝』ファン

【北海道／塚原明美さん】

⬆好きな人の絵が掲載されているとうれしいよね

【福岡県／月峰アイラさん】

⬆毎月カービィもののイラストがたくさん届くんだよ

【東京都／ティンクル・宮本さん】

イラスト10歳未満

⬆リンクがオカリナを吹いてる。でもゴロン族ににてるよね

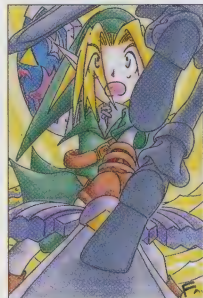
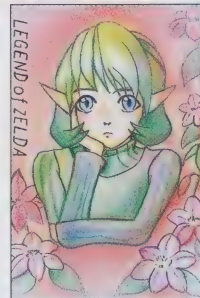
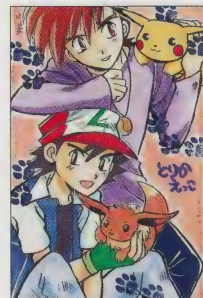
【岡山県／時のオカリナさん(8)】

⬆風船もってふわふわと浮かぶカービィ。かわいいよね

【静岡県／佐野美有さん（5)】

⬆『ゼル伝』はまだやってないんだって。想像して描いてくれたんだね

【千葉県／小川ゆいさん（6)】

イラストの高層雑居ビル

◆こどもリンクとこどもゼルダだね。7年の間で二人ともすごく成長するよね。とくにゼルダ姫なんて…【長崎県／にしかわえみこさん】

◆ソフトタッチで描いてくれたサリア。関係ないけどハガキの裏にも住所を書いておいて下さい【?-?-?／柳川タカシさん】

◆ポケモンセンターで3周年記念カラーGBを手に入れたんだって。編集部でも持ってるのはエンドウだけだなぁ【東京都／きさらぎ浅葱さん】

◆一瞬何かと思った。マロンが歌手デビューですか…。しかもエポナの歌はカップリングとは。娘ざかり…聞いてみたい【渋谷区／塩沢トメさん】

◆ダークリンクがリンクの攻撃をかわして、剣の上にのっかって攻撃してくるところを描いてくれたぞ【山形県／FALCONさん】

◆背後のガノンドロフの目が無気味だね。ゼルダ姫とリンクの目つきも緊張感があるよね【岡山県／まぴぃカズトさん】

◆世界が平和になって学校にかようリンクかな。でも相変わらずナビィがいるんだね。ずっと一緒なのかな【京都府／水野64さん】

◆ぽえーんとした感じのゼルダ姫だね。ゲームではこんな風には登場しないけど、これもかわいいぞ【愛知県／にゃんにゃんさん】

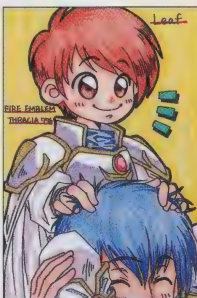
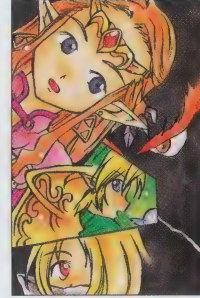
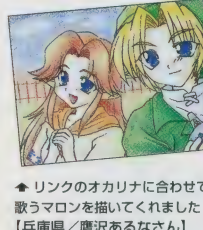
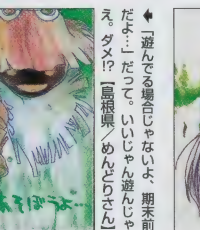
◆子供の時のリーフだね。肩車をしてあげてるのはもちろんフィンだよな。新作も期待だね【神奈川県／立石美由紀さん】

◆お互いのポケモン、イーブイとピカチュウをとりかえっこしてみました。これでバトルしたらどうなるかなぁ【東京都／らいちゅさん】

◆タッチがやわらかくてカービィの世界観にとっても合ってるよね【岐阜県／へのへのもへじさん】

◆たまにはルイージにも勝たせなきゃ。『スマブラ』のルイージ使いだな【東京都／トテちてたさん】

◆『FE』のシーダ。華麗なペガサスに乗っていたのが印象深いよね【群馬県／結賀かりなさん】

◆「遊んでる場合じゃないよ、期末前だよ…」だって。いいじゃん遊んじゃえ。ダメ!?【島根県／めんどりさん】

◆ホッホーイって感じ? いやそれは違うか。波乗りの後は雪乗りピカチュウだぁ【千葉県／山田あこさん】

▲リンクのオカリナに合わせて歌を歌うマロンを描いてくれました【兵庫県／鷹沢あるなさん】

◆『ゴエモン』はシリーズ独特の味があるよね。電話相談所とかさ…【広島県／すまいひろさん】

◆リンクとピカチュウ夢の共演、って『スマブラ』で共演してるか…【大阪府／稲葉よしのさん】

◆ナンナも次回作に登場するみたいだね。どんな話になるのかな【秋田県／高峰るいかさん】

◆外見的に一番成長したと思うのがこのルト姫だって。たしかにそうかもね【山梨県／如月恵さん】

◆ヨッシーに食べられてタマゴになるときの気分って…。経験したくないっす【埼玉県／涼代都和さん】

▲リンクとサリアのコンビが好きなんだって。イラストは平和なときの2人だってさ【宮城県／爽樹さん】

◆『ゼル伝』が好きでドリームを買ってくれたとか。他にもいいゲームがたくさんあるぞ【埼玉県／龍理さん】

◆採用されたら雑用・トイレ掃除をしてくれるって!? じゃ、仕事てつだって…【千葉県／理都さん】

◆シークの存在意義ってなんだろうって思って描いた作品なんだって【千葉県／深沢つかささん】

◆フリージ家の娘達。イシュタルに仲間になって欲しかったとか【愛知県／風間とうかさん】

◆マロンのファンも結構いるよね。ビンにつめたリンクもいい感じ【東京都／こんにゃくPさん】

◆ダンジョン男の曲に糸井さんの声が入ってるって!? 知らなかったなぁ【神奈川県／リュウジロウさん】

▼「高二がピカチュウとあそんでていいのか」「いいんです!」だって。いいと思うよ俺は【熊本県／ラ☆ラ☆ラ☆ジェントルマンさん】

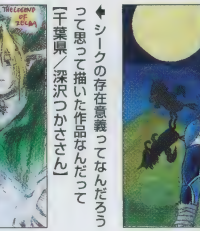
◆1月に半月損傷と靭帯がきれて入院したんだって。大丈夫? すっげー痛そう【鹿児島県／飛鳥さん】

◆実写があったらホントにこんな感じかも。カラーだったら間違いなく殿堂の画力【北海道／高橋一郎さん】

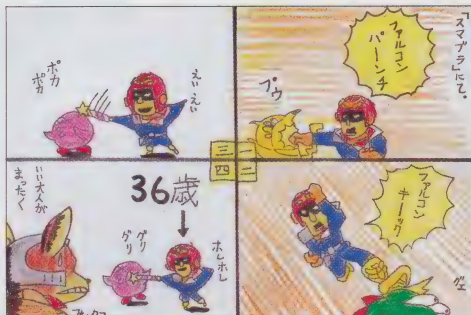
◆ボムチュウボーリングのおねえさん。結構好きだなぁ、この投げやり感【千葉県／えのっちんぐさん】

◆『ゼル伝』ってクリアするとさびしいよね。でもまだまだあそべるんだよな【静岡県／きりんさん】

▲マリオアーティストのピクチャーメーカーとは、渋いテーマだね【静岡県／k@zuさん】

4コマの長屋

【北海道／りんこさん】

↑セリフもない単純な4コマだけど、とっても味があっていい感じ。子供リンクが宝箱をのぞいてるとところって落っこちそうだもんね

【京都府／ていえぬさん】

↑か、悲しすぎる…。この中年の悲哀。あんなにかっこよく見えるファルコンでもこんな風に描かれてしまうと…。オチで吹き出しました

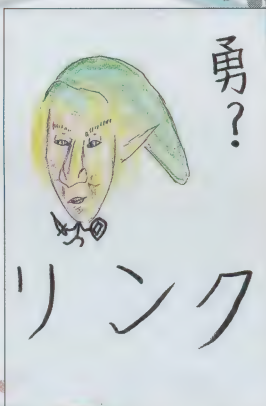
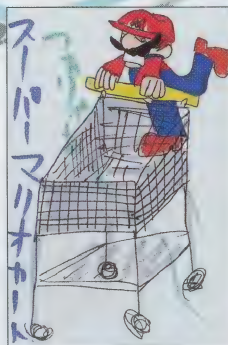
↑昔はオカリナってジョゼットだったもんね。でもジョゼットだったら、どこにいっても何とかしそうなんだよね。どこで光のプレリュードを覚えたんだ!?

【東京都／KAZUSAさん】

↑ルト姫に思わず照れてしまうリンク。大人のルト姫を見てしまったリンクはいったいどんな気持ちだったのでしょうか…。彼も大人だし…、きゃーえっち

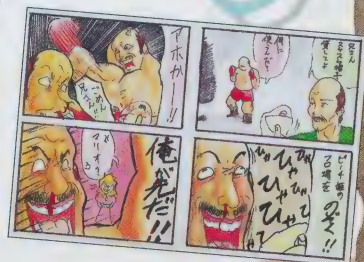
【神奈川県／杉浦ユキさん】

キレてるかたたち

↑「勇?」って確かにな。「?」だよな。このヌルさ。絶妙な空きスペース。ヌルヌル

【東京都／ペロッチさん】

↑く、下らなさすぎる…。アホすぎる…。見事なキレ加減です

【新潟県／ブッカー4号さん】

↑いや、社会の先生をモデルにすんなよ、マジで。髪型のいびつなワケ具合が確かに社会の先生だよな

【千葉県／剣持慧士さん】

↑ふっきれた…。マリオ兄弟がついに見えない壁を超えてしまった…。知能指数はのび太といっしょだな

【千葉県／丸男さん】

今月の階級特進者

士官学校入学
福岡県／くらざわかずるさん

特務曹長昇格
奈良県／山村彩世理さん
北海道／ぺちょんさん
福岡県／きりしま成子さん
岡山県／まあめいどさん

曹長昇格
大阪府／NO.Qさん
大阪府／稲葉よしのさん

軍曹昇格
愛知県／サルメンカンジャさん

伍長昇格候補
大阪府／藤原克人さん

伍長昇格
兵庫県／弥生三月さん
神奈川県／杉浦ユキさん

伍長昇格候補
東京都／きさらぎ浅葱さん
千葉県／山田あこさん
愛知県／風間とうかさん

上等兵昇格
愛知県／サルムント雁さん
東京都／渡辺皇士さん

上等兵昇格候補
愛知県／蒼月ひかるさん
岡山県／まびぃカズトさん
神奈川県／ひろこみのさん
千葉県／丸男さん

1等兵昇格
長野県／からさん
大阪府／夢現さん
岐阜県／へのへのもへじさん
広島県／かざちょさん

1等兵昇格候補
新潟県／鷹樹さん
京都府／水野64さん
愛知県／桐都澪さん
鹿児島県／飛鳥さん

2等兵昇格
山形県／FALCONさん
神奈川県／リュウジロウさん
千葉県／えのっちんぐさん

2等兵昇格候補
宮城県／青賀さん
東京都／らいちゅさん
埼玉県／涼代都和さん

正隊員入隊（隊員証授与）
茨城県／揚咲シュウさん
宮城県／爽樹さん
秋田県／高峰るいかさん
北海道／高橋一郎さん
熊本県／ラ☆ラ☆ラ☆ジェントルマンさん
兵庫県／鷹沢あるなさん
静岡県／k@zuさん

準隊員入隊（記念品授与）
初採用者全員

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に、君の階級も書いてね

イラスト募集

キャラへの質問、ファンレター、その他のカラーイラスト、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）を大募集。採用者には特製隊員証など、豪華粗品をプレゼント！各イラストの裏には必ずペンネームと本名、住所を書いて送ってくれ。締切は毎月末必着です。

あて先
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「しんえいたい」係

最新作からちょっと前のソフトまで、今月もバラエティに富んでるぞ

『パズルボブル64』『超スノボキッズ』『スマブラ』『ゼル伝』など

N64

パズルボブル64

編集部／ドリテク隊

裏モード&隠しキャラクターの出現条件大公開!

パズルボブルの隠し要素を一挙に大公開するぞ。まず裏モード。これは、アーケードモードクリア時に表示されるコマンドを、タイトル画面で入力するだけで、いつもと違った裏モードが遊べるんだ。キャラクターの出現及び使用条件はそれぞれ下の通り。ただし、①～③の番号があるキャラは、番号順にやらなくちゃダメだぞ。

アーケードの裏モード

⬅裏モードが楽しめるのはアーケードモードのみ。それ以外ではできないよ

B・+左・+右・B

タイトル画面で、上のコマンドを順に入力する。成功すると画面右下にドランクが。アーケードの裏モードが楽しめる。

デブルン

⬆キャラがでっかくて使いづらいかも。上手い人向けかな

ひとりで対戦の難易度ふつうを、1度もコンティニューせずにクリアする。

ドランク

⬆ご存じ最後の対戦相手ドランク。条件は結構きびしいぞ

ひとりで対戦の難易度難しいを、1度もコンティニューせずにクリアする。

①パヤパヤ

⬆隠しキャラは、再度ゲームを始めるときに選択できる

とことん対戦モードで7連勝するとパヤパヤが出現。勝利すると次回のプレイからから使用できるようになる。

②ピッチとチャップ

⬆攻撃パターンはルナルナ式。おたまじゃくしだよね

とことん対戦モードでパヤパヤに勝利したあと7連勝すると（最低でも16連勝目に）出現。勝つと使用可能に。

③ダークドランク

⬆最速でも26連勝しないと最後のキャラは使えないのだ

とことん対戦モードでピッチとチャップに勝利したあと、さらに7連勝すると出現。勝利すると使用可能に。

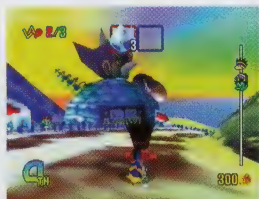
N64 大夢

超スノボキッズ

宮城県／トロール人形伝説さん

隠しキャラ、隠しコースなどの出現条件公開

隠しコース出現条件

コース10までは、コースをひとつひとつクリアすると出現する。コース11「カチンコチンランド」は1〜10コースとスキルゲーム3つをクリアする。

◆コース11もクリアするとブラック小僧とのボス戦になる

隠しキャラ出現条件

ブラック小僧は「カチンコチンランド」のボスを倒す、犬オヤジはシュートクロスでノーミスクリア、スノボ先生は「トリックゲーム」で300P以上取る。

◆3人の隠しキャラがバトルで使用できるようになる

スペシャルボード出現条件

ボード名	店に置かれる条件	値段
りゅうせいボード	ウェンディハウスをクリアする	150000
ふわふわボード	ウミガメじまをクリアする	5000
つるつるボード	ゆきだるまロボを倒す	1000
まよけボード	ぬむらずのやかたをクリアする	80000
びんぼうボード	はればれやまをクリアする	100
リッチボード	リンダキャッスルをクリアする	80000
にんじゅボード	キラぼしハイウェイをクリアする	50000
ハイテクボード	ブラック小僧をたおす	200000
ドラゴンボード	こうりゅうを倒す	400000

ウェンディーズインターネット

インターネットチャンネルの項目を増やすには、1〜12コースとスキルゲームをクリアしていくと順次登場。ブラック小僧を倒すとおまけチャンネルが。

◆おまけチャンネルは、エンディング後にセーブすること

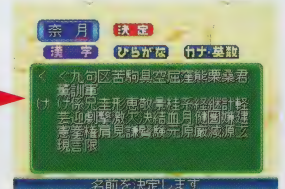
N64 中夢

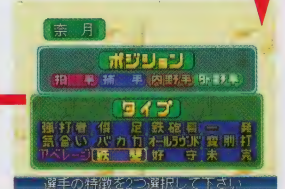
超空間ナイタープロ野球キング2

編集部／ドリテク隊

クリエイトのライバル使用可能

クリエイトモードのライバルが使えるドリテク。クリエイトモードで使いたいライバル選手の名前をそのまま入力してみよう。すると、いつもは甲子園優勝を目指して試合を進めていくんだけど、いきなり選手が完成しているのだ。

◆ゲーム中に登場する、相手校の選手が「ライバル選手」。何人も登場するぞ

◆名前を入力するときは、しっかりスペースも入れるように注意

◆すると、いきなりライバル選手が完成！奈月選手以外にも、いろいろ作れるぞ

◆いつもの「新選手誕生」のように、好きなポジションとタイプを選ぼう

N64 中夢

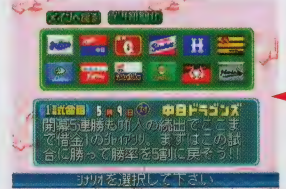
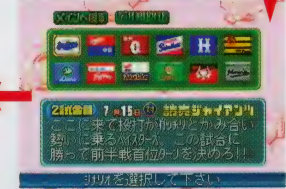
超空間ナイタープロ野球キング2

編集部／ドリテク隊

シナリオモードで2人対戦

1人プレイ専用のシナリオモードで対戦できる技だ。シナリオモードのシナリオ選択画面で、「L+Z+スタート」と同時に押してみよう。「ボコッ」とデッドボールを受けたような音がすれば入力成功だ。2人対戦が楽しめるぞ。

◆このシナリオ選択画面でコマンド（L+Z+スタート同時押し）を入力しよう

◆画面右上にある投手名の左が「COM」ではなく、「2P」になる

◆自分のチームを変更するときは、またコマンドを入れ直す必要があるのだ

◆普通に2人対戦してもいいし、協力してもらってシナリオをクリアしてもいいぞ

はみテクの殿堂

「超スノボキッズ」で、ノーマルを全面クリアしてエンディングを迎えるとエキスパートが出現する。通常よりもライバル達が速いすべりを見せてくれるんだ。

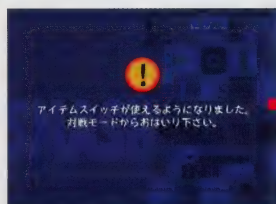
はみテクの殿堂

このページで紹介している「ゼルダの伝説 時のオカリナ」のドリテクは、バグ技です。セーブデータが壊れたとしても編集部では責任を負いかねます。注意して下さい

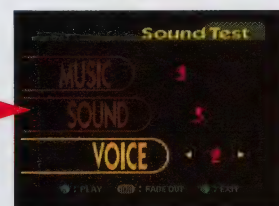
N64 中夢

大乱闘スマッシュブラザーズ　山形県／ぽんぴーさん

サウンドテスト&アイテムスイッチ

1人プレイの、ボーナス1とボーナス2のプラクティスを隠しキャラも含めた12人全員でクリアすると、オプションにサウンドテストが。VSモードで100回以上遊ぶと、VSモードのオプション画面にアイテムスイッチが出現。

↑とにかくひたすらVSモードを遊ぶ。100回以上遊ぶとこんな画面がでて…

↑VSモードのオプション画面にアイテムスイッチが出現する

↑1人プレイのボーナス1と2のプラクティスを両方とも12人全員でクリアする

↑オプション画面に、音楽や効果音を聞くことができるサウンドテスト

N64 中夢

ゼルダの伝説 時のオカリナ　茨城県／中山勝行さん

エポナを遠隔操作する

まず、ラスボスのガノンに剣をはじかれ、そのままセーブしてリセットする。そのファイルでゲームを再開し、フィールドでエポナを呼ぶ。エポナに乗ったら、オカリナをセットしているボタンを押し、Bで解除、すると…。

↑まずはラスボスのガノンに剣をはじかれ、緑アイコンが空の状態でセーブ

↑そのファイルで再開すると、緑アイコンが空のままに

↑オカリナがセットされているボタンを押して、Bで解除するとこんなことに…

↑なんとエポナを操作できる。ハンマーを連打しながらだとエポナだけ動く

N64 中夢

ゼルダの伝説 時のオカリナ　兵庫県／えあどさん

フックショットで空の旅

ロングフックをセットした状態でエポナに乗り、ゲルドの谷のやぶさめの的の前に行く。そして、ロングフックをセットしてあるボタンを押して的にフックを打ち込み、Aでエポナから降りる。すると、リンクが空を移動できるぞ。

↑ロングフックが的にささったら、Aでエポナから降りる

↑なんと空中に浮くのだ。その状態でゆっくりと移動できるぞ

↑なんとこんなにフックショットが伸びるのだ。まだまだ伸びるぞ!

↑ついにリンクがあんな所へ!! こうなるとリセットするしかないです…

N64 いねむり

大乱闘スマッシュブラザーズ　滋賀県／チョップンさん

飛び道具を打ち返すネス!

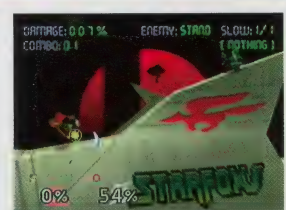
ネスを使っている人にちょっとした技を教えまよう! ネスのスマッシュ攻撃ってバットを振る攻撃だよね。敵が飛び道具の攻撃をしてきたら、タイミングよくスマッシュ攻撃すると、飛んできたものを跳ね返せるぞ。

↑タイミングよくスマッシュ攻撃を出すのは結構難しいぞ

N64 いねむり

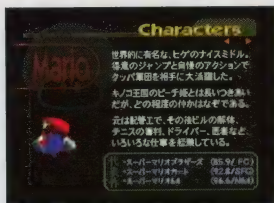
大乱闘スマッシュブラザーズ　千葉県／吉崎直幸さん

ブーメランの角度を変える

リンクのブーメラン攻撃をするとき、撃つ瞬間に、撃つ方向に向かって3Dスティックをはじくと、ブーメランの飛距離がのびるぞ。しかも、発射後すぐに上か下へ3Dスティックを入れると角度が変わるのだ。

↑敵が直線方向にいないときでも攻撃ができる超便利な技なのだ

N64 いねむり　大乱闘スマッシュブラザーズ　三重県／三重で長野さん

好きな角度で観察できる

オープニングのデモ画面か、「データ」の「キャラクター」かのどちらかで、Zを押しながら3Dスティックを好きな方向に倒してみよう。すると、キャラクターの角度が変わって、好きな方向から観察できるぞ。

⬆ただ単に3Dスティックをいじるだけじゃなくて、Zを押しながらだぞ

N64 いねむり　超スノボキッズ　千葉県／麻生明延さん

スタートダッシュができる

レースがスタートするときのシグナルが「READY」から「GO」に変わった瞬間にBを押してみよう。すると、ボードにロケットがついて、文字通りロケットスタートができるんだ。ライバルに差が付けられるぞ。

⬆スタートするときに必至になってAを押してた人もいるでしょ。正解はBです

N64 いねむり　ゼルダの伝説　時のオカリナ　山口県／ジャビットさん

お空の彼方へテクタイト

メガトンハンマーをもって、水場にテクタイトがいる場所（ハイリア湖がオススメ）に行く。水の中にいるテクタイトに近づきハンマーを振り下ろそう。するとテクタイトがひっくり返り、戻るとなぜか空へ消えていく…。

⬆一瞬のできごとなので、初めは何が起こったのか分からないかも…

N64 いねむり　ゲッターラブ!!　京都府／千秋ファンさん

CPUターンを早送り

「ひとりでノーマルモード」など、コンピュータと対戦しているときにBを押しっぱなしにしてみよう。するとメッセージスピードが通常より速く表示される。バトルの終わりの時も押しっぱなしにすると一瞬で結果がでる。

⬆早いからて読み飛ばしてると、コンピュータに出し抜かれちゃうぞ

N64 いねむり　バンジョーとカズーイの大冒険　東京都／MIUMIUさん

「サビサビみなと」で息が長持ち

「サビサビみなと」の汚れた海を泳ぐと、息が苦しくなるのが早いよね。でもそんなときにカズーイの「はばたきジャンプ」を繰り返しながら進むと、6秒ぐらい長持ちするぞ。苦労していた人には朗報だよね。

⬆油ぎった汚い海を進むときはこの技で乗り切ろう。それでも難しいけど…

N64 いねむり　悪魔城ドラキュラ黙示録　東京都／これんとさん

キングスケルトンが口を開く

まず、ステージ1の沈黙の森のボス・キングスケルトンと対戦し、勝利する。そして、バラバラになったキングスケルトンの頭蓋骨に近づいてみよう。すると、ガイコツの口がパカっと開くのだ。ちょっと怖いぞ。

⬆キングスケルトンを倒してすぐに次ステージへ進むと見れないぞ

大募集！ドリームテクニック!!

64ドリーム編集部ではみんなの発見したゲームの裏技、ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集中！大技、小技、なんやねんソレといったくだらない技などなんでもOK。技のスゴさに応じて豪華な賞品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①裏技を発見したゲームのタイトル、②裏技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記の宛先までハガキかFAXで奮ってご応募ください。

※ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承下さい。

ドリテク技ランク

- ●超特夢…おもちゃ券1万円分とお好きな64ソフト1本。さらに64ドリーム特製記念品
- ●特　夢…1万円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●大　夢…5千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●中　夢…3千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●いねむり…千円分の図書券+64ドリーム特製記念品
- ●悪　夢…時　価
- ●おねしょ…64ドリーム特製請求書。5枚で1000円分のおもちゃ券

完全先着順　早い者勝ちだよ

あて先　〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「ドリテク」係

FAXでもOK　Fax 03-3230-0675（A4用紙で送ってね）

はがきの書き方

❶バケモンスナック
❷脅威のバケモン出現
自分が撮った写真を大奇怒博士に見せるとき、博士の鼻っつらに1発お見舞いしてやろう。すると博士が泣き出して、バケモンスナック（うすしお）をくれるぞ。それを食べるととっても美味で、自分がバケモンになってしまうのだ。
❸〒102-0074
東京都○○区○○町1-1-1
石原 つねお（7）P.N.ゲームおたく
電話 03-1111-2222

はみテクの殿堂

先月号でお伝えした「スマブラ」のルイージ出現条件は、基本キャラ8人全員で1人モードのボーナスープラクティスをクリアすること。問い合わせが多かったので声を大にしてお知らせします。8人全員です。

新作64ソフト全ての情報をダイジェストで紹介。最近は新タイトルの発表もしくは新情報の到着から発売までの期間が短くなる傾向があるので、今後はこれまで以上に当コーナーを活用して、新作の内容をチェックしてくれ。

RPG	ロールプレイング	SHT	シューティング
ACT	アクション	SPT	スポーツ
格闘ACT	格闘アクション	TAB	テーブル
ADV	アドベンチャー	RAC	レース
SLG	シミュレーション	ETC·DD	その他·64DD
PUZ	パズル	N64+GB	ゲームボーイパック対応

各ソフトの最新情報を今月もギュッとつめこみました!

MOTHER3(仮)
RPG / DD

任天堂 / 未定

各章ごとに違うキャラを操り、親子2代にわたって時間を越えた壮大な物語が語られる。『ゼルダ』のオカリナを武器に使うような「サウンドバトルシステム」も盛り込まれそうなんだ。春が来れば、新しい情報をお届けできそうだぞ。

スーパーマリオRPG2(仮)
RPG / DD

任天堂 / 未定

紙のようにペラペラになった新生マリオが登場。前作のマロやジーノは今回は登場しないが、ヨッシーファミリーは前作以上に豪華に出演、魅力的な新キャラも登場しそう。1年以上新情報はないけど、開発はかなり進んでいるようなんだ。

エルテイル(仮)
RPG

イマジニア / 未定

父を殺された主人公が、魔法の腕を磨きながら旅をする。各種の魔法を組み合わせた複合魔法攻撃がウリだ。海外ではとっくの昔に発売されているのに、日本では発売の気配が全く見えて来ません。一体どーなってるのでしょうか?

※画面は海外版です

ズール～魔獣使い伝説
RPG

イマジニア / 未定

魔獣集めや、登場キャラが一斉に行動する戦闘シーンに注目しがちだけど、肝心のシナリオもなかなかしっかりしている、正統派のRPGに仕上がりそうだ。開発自体はほとんど終了しているので、期待してもう少し待とう。

HYBRID HEAVEN
RPG

コナミ / 99年春

春の東京ゲームショウではビデオ出展で見ることのできる『HYBRID HEAVEN』。今までのN64にはなかった、ハードな世界観を堪能していただけるだろう。ゲーム情報は、今月はお休み。早く続報をリリースしてほしいよね。

ロボットポンコッツ64(仮)
RPG / N64+GB

ハドソン / 未定

ゲームボーイで発売されている『ロボポン』とGBパックで64と連動する予定の育成RPG。GB版では、テレビなどのリモコンを使うと、手持ちのロボットが進化したりするんだけど、64版にもそんな仕掛けがあったら面白いよね。

※画面は開発中の状態です

ウルトラドンキーコング(仮)
ACT

任天堂 / 未定

完全な3D作品になった64版ドンキー。SFC版の2Dのイメージが定着してるけど、開発元はSFC版から手がけてるレア社だけあって、またも僕らを魅了するすごい作品になるはず。5月中旬にロスで開催のE3で情報がどっかーんと出そう。

コンカーズクエスト(仮)
ACT

任天堂 / 未定

リスのコンカーが主役の大冒険ACT。ステージによってある時はガンマン、ある時はアメフトの選手と、いろんな役になって活躍するぞ。97年の夏には遊べる状態になっていたのにまだ未発売。てことはかなり力入れて作りこんでるみたい。

カービィ64(仮)
ACT

任天堂 / 未定

96年のタイトル発表当初は「カービィのエアライド」といって、レースゲーム的ACT?になるはず…だったんだけど、完全に作り直し中。どうやら、みんなでわいわい楽しめるミニゲームがいっぱいつまったバラエティーゲームになりそうなんだ。

※画面は開発中のものでした

スーパーマリオ64-2(仮)

ACT / DD

任天堂 | 未定

みんなが待ってる待望の第2弾。開発の宮本さんは今年の夏頃までにゲームの構想を固めて、それから半年くらいで作れると語っていたぞ。システム的には『マリオ64』と『ゼルダ』のいいところを合わせたようなすごい作品になりそう。

※画面は前作のものです

ゼルダの伝説DD(仮)

ACT / DD

任天堂 | 未定

実は64カセット版『ゼルダ2』もDD版と同時に開発実験をしてるようだ。『時のオカリナ』またはカセット版の新作にDDのディスクを差し込むと、例えばダンジョンマップががらっと変わったりと、DDならではの仕掛けが楽しめそう。

※画面は前作のものです

ウィンバック

ACT

コーエー | 未定

衛星兵器ガルフが突如として火を吹き、クライングシープと名乗るテロリストグループから犯行声明が届く。奴等の要求をのむか、それとも占拠された衛星管制センターを奪還するか。対テロ特殊部隊スキャットに出動命令が下った。

スーパーマン

ACT

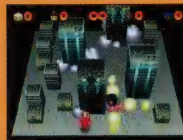
タイトー | 未定

海外のタイタスが開発しているアクションゲーム。詳しい情報は分からないけど、スーパーマンだけに空を飛んだりできるんだろうか。映画の中では、基本的に素手で戦うことが多いだけに、このゲームも格闘要素があるのかな？

爆ボンバーマン2

ACT

ハドソン | 99年予定

新しい仲間「ポミュ」が登場するボンバーマンシリーズ最新作。今度のボンバーマンは、2人同時プレイもできるんだ。しかも、爆弾に属性が加わった「属性ボム」も初登場。もちろんお馴染みの4人対戦バトルだって遊べちゃうぞ。

新世紀エヴァンゲリオン

ACT

バンダイ・ガイナックス | 99年5月下旬

次々と明らかになる64版のミッションクリア型アクションゲーム「新世紀エヴァンゲリオン」の真相。その原作へのこだわりは並大抵のものではなかった。5月下旬の発売に向け、準備は着々と進む。今月は、サービスしちゃった！

TONIC TROUBLE

ACT

Ubiソフト | 99年内

おフランス生まれのアクションゲームなんざます。地球にやってきた変な宇宙人のエドくんが、宇宙船からおっことしてしまったヤバいオクスリを回収してまわるんざます。主人公もそれ以外のキャラもとっても変で楽しいざますよ。

ラストレジオンUX

格闘ACT

ハドソン | 99年5月28日

「闘魂炎導」シリーズでおなじみのユークスが開発中の3Dロボット格闘ゲーム。かっこいい巨大ロボットたちが、時空を越えて熱い戦いを繰り広げるぞ！ストーリーの方もたくさんの謎が隠されていたりして、こりゃ目がはなせないね！

飛龍の拳スタジアム リアルバージョン(仮)

格闘ACT

カルチャーブレーン | 99年

等身大のリアルなキャラが登場、本格的な格闘が楽しめる。初心者が入りづらくなっている格ゲーの敷居を低くした上で、上級者もじっくり取り組める出来に仕上がりそうだ。しばらく新情報がおあずけだったが、次号ではお届けするぞ。

※画面は前作のものです

シャドウゲイト64

ADV

ケムコ | 99年7月下旬予定

わーい、本格ADVが64に～！って喜んでたら発売が見る見るうちに7月まで延びちゃいました。わくわくしていた皆さん、申し訳ありませんがもう少しお待ちください。ファンタジー世界でのオトナのための冒険旅行に期待大だ！

金田一少年の事件簿(仮)

ADV

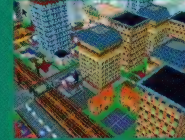
ハドソン | 未定

金田一少年は、春の優しい太陽光を浴びていた。「雪は溶けても、謎は解けない…」。手がかりのないソフト情報の事を思うと、どうしても憂鬱になる。木々がゆっくりと芽吹いてくるのを見ても、彼の気持ちが晴れることはなかった。

シムシティー64

SLG / DD

任天堂 | 未定

市長になって街を発展させていく名作SLGが64DDで楽しめる。開発はほとんど終わっていて、DDと同発ではないかと思われる。編集部予測ではDD発売はずばり99年夏。一体どういう仕掛けが盛り込まれるのか、今から目が離せない。

はみだしワン

ファミコン版の『ドラクエ』がゲームボーイカラーに移植されるかもという話が持ち上がっている。任天堂としては正式なオファーを受けてないとのことだけど、実現するとうれしいよね。

キャベツ(仮)
SLG DD

任天堂 / 未定

「ある生き物」を「ある環境で育てる」というナゾ多き育成SLG。「スキンアニメーション」という技術があって、これは平たくいうと「生き物を、生き物らしい動きにする」という最先端技術。これが本作に取り入れられそうなんだ。

※写真は制作者・糸井重里氏です

サイレント サマーストーリー
SLG

コナミ / 未定

ごめんなさい。今月も新情報はありませんでした。今やN64の筆頭サードパーティとも言えるコナミだけに、きっとみんなの期待に沿うソフトを開発してくれるに違いない。タイトルから察するに夏には何かでるはず。乞うご期待。

実況GIステイブル
SLG N64+GB

コナミ / 99年4月28日

64ドリーム競馬部も先月中山競馬場でお馬さんたちを見てきました。一生懸命走るお馬さんを見てると、調教師さんとかのすごさがわかるよね。そんな調教師さんになってお馬を育てられるこのゲーム。いよいよ来月発売ですよ。

オウガバトル3 Person of Lordly Caliber
SLG

クエスト / 99年春

しばらくの間お休みしていた新着情報がついに届いた。グラフィックなどに手が加えられ、また一歩完成に近づいたようだ。編集部に届いた参考ビデオをみると、かなり質の高いデキが期待できそう。シリーズおなじみの音楽も聴けたぞ。

超時空要塞マクロス Another Dimension(仮)
SLG

トミー / 未定

創刊準備号からの長～いおつきあいとなってしまったこのソフトですが、こうも情報がないんじゃ…。日本で発売されるかどうかって所もかなーり不安…。ま、しばらくの間このゲームのことは忘れて、マクロスのビデオでも見てよっかな。

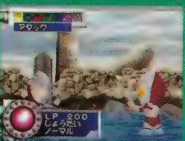
64ウォーズ
SLG N64+GB

ハドソン / 99年予定

1国の総司令官となって、配下の部隊を指揮して戦う戦略シミュレーション。『GBウォーズ2』とデータのやり取りができたり、3国戦ができたりと、いろんな仕掛けが楽しめるぞ。早いところ戦場を駆け回ってみたいもんですな。

PDウルトラマン バトルコレクション64
SLG N64+GB

バンダイ / 99年春

ポリゴンでSDなウルトラキャラたちを集めて、育てて、戦わせ、最強のキャラを目指すゲームだ。GBデータを吸い出してキャラに変換することもできる。ところで、ウルトラマンネオスって知ってる?あとウルトラセブン21とか…。

フライトシミュレーター(仮)
SLG

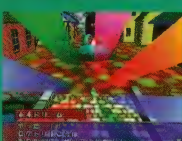
ビデオシステム / 99年

垂直離着陸と空中停止も可能、速さも音速以上とすんごい性能の戦闘機「ハリアー」。海外で発表されている『ハリアー2000』がこの作品では?と編集部が思ってるうちに『2001』にタイトル変更。なので発売はもう少し先になりそう。

※画面は『ハリアー2001』です

おねがいモンスター
SLG

ボトムアップ / 99年4月9日

長かった。ようやく発売を迎えることになりました『おねがいモンスター』であります。500種類を超えるモンスターをタマゴからかえして、きちんとご飯を食べさせて、おつかいさせて、旅に出して、一人前のモンスターに育てよう。

忍たま乱太郎 チャレンジパズル64
PUZ

カルチャーブレーン / 99年4月下旬

子供たちを中心に、幅広い層に支持を得ている同タイトルアニメの総合わせパズルゲーム。SFC版では平面ステージだったけど、本作では立体キューブを転がして絵を完成させるのだ。個性いっぱいのキャラたちのリアクションも楽しみだね。

※画面はイメージCGです

スター・ウォーズ 出撃!ローグ中隊(仮)
SHT

任天堂 / 未定

毎度おなじみ「スターウォーズ」の世界を舞台にしたシューティングゲーム。ルーク・スカイウォーカーになって、精鋭戦闘機部隊「ローグ中隊」とともに帝国軍と戦おう!もちろん、あのAT-ATだってちゃんと登場するぞっ!

テュロック2(仮)
SHT

未定 / 未定

海外では、4M拡張ラム対応ソフトとして既に発売されている3Dシューティング。今回は『ゴールデンアイ』のような4人対戦モードも追加されてさらにパワーアップ。あとは、日本でソフトを発売してくれるメーカーを待つのみ…。

「ポケスナ」は全国のローソン等の窓口に持っていけば好きな写真をプリントアウトできる仕様。これがうまくいけば同様のサービスが「マリオアーティスト」でもできるようになるかも…。

ウルトラベースボール実名版64

SPT

カルチャーブレーン | 99年

ファミコン版からのファンも多いシリーズ作品。ウリは何と言っても魔球や秘打など何でもありの「ウルトラモード」だ。みんなでわいわいやれば、すごく楽しいことうけあい。今作でも育成モードなど、多くのモードが搭載されそうだ。

※画面はSFC版です

マリオゴルフ64(仮)

SPT

任天堂 | 99年春

おなじみのマリオやルイージ、ピーチたちが登場する楽しいゴルフゲーム。某超有名ゴルフゲームを手がけた方が開発に携わっているぞ。発売日も春と変更になったし、君が大好きなキャラたちでナイスショットできる日はもう間近だ。

ゴルフ(仮)

SPT

任天堂 | 未定

海外で作っていてリアルなキャラが出てくる、ということ以外不明なんだけど、絶対に作っていることは確か。そこで想像。本物のプロゴルファー、例えばタイガー・ウッズが使えたりしたら、すごくない？あくまで希望ですけど…。

実況パワフルプロ野球6

SPT / N64+GB

コナミ | 99年3月25日

ついにあと5日で発売です。か〜っ、早く遊びたいよ〜。期待の新人は松坂に福留に二岡に上原と粒ぞろい。彼らを実際に操作するのも楽しいし、なんといってもサクセスは6大学で遊べます。こりゃ一生モンのソフトになりますよ。

NBA IN THE ZONE2

SPT

コナミ | 未定

バスケットブームは相変わらずの人気っぷり。コナミの作る丁寧なスポーツゲームは操作感がとってもいいから、メチャ楽しめること間違いなしだぜ。

(先月は間違った写真を掲載しました。関係者、読者のみなさまにお詫びします)

スーパーボウリング

SPT

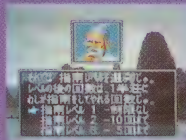
アテナ | 99年3月26日

本物のボウリングをやっているようなキンチョー感を、フルポリゴンであますことなく再現。普通のレーンの他に氷上や森のレーンなどもあり、それぞれにあった投球法がプレイヤーに要求されるぞ。モードも豊富で飽きさせない作りだ。

プロ指南麻雀「兵」

TAB

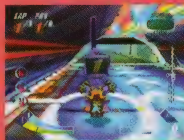
カルチャーブレーン | 未定

現役のプロ雀士が登場して、うち方をプレイヤーのレベルに応じて指導してくれる「指南モード」がウリだ。GB版のほうは4月9日に発売日が決定したけど、こちらのほうの情報はおあずけ状態。早くかわいい女子プロに64で会いたいな〜。

※画面はSFC版です

エクストリームG2

RAC

未定 | 未定

去年末に発売される予定だった、高速バイクバトルレース。が、諸処の事情によりアクレイムジャパンからの発売がなくなった。ゲームはほぼ100%完成しているので、販売メーカーが決定すればすぐにでも遊べるはずだけど…。

レブ・リミット

RAC

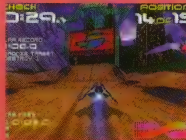
セタ | 99年夏

当初の発売は1997年3月の予定だった『レブリミット』。残念ながら、またまた今回も予定が夏に延びてしまったけど、遅くとも9月には楽しめそう。とにかく「あの新ハード」さえ出れば、こちらも出ることでしょう。も少し待って。

WIPE OUT64

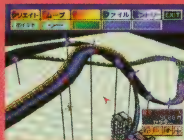
RAC

ココナッツジャパンエンターテイメント | 99年4月

敵マシンを攻撃しながらゴールを目指す、反重力レースゲーム。上のクラスになるほどスピードが速くなり、最上級クラスでは手に負えないほどの速さとなる。他機種でも発売されているけど、この64版は4人対戦が可能なのが特徴だ。

F-ZERO X DD(仮)

RAC / DD

任天堂 | 未定

名作超高速レースゲーム『F-ZEROX』のコースが君にも作れるぞ。もちろん、マシンデザインや性能も君のお好み次第で、最速ゴーストも入っているのだ。作品自体はほとんど完成していて、64DDと同発の最有力候補のひとつだ。

実戦パチスロ必勝法

ETC

サミー | 未定

サミーからプレイステーション版の同名タイトルは発売されているけど、このN64版のパチスロは相変わらずな〜んの動きもない。最近はパチスロがかなり盛り上がってきているだけに、発売されるようにココロから祈っております。

はみだしワン 『デュロック2』はマリオクラブや発売中の海外で評価がとても高いこともあり、任天堂が販売に協力するとのこと。発売元はまだ未定だが、発売中止になることは絶対になさそうなので安心してね。

「私が期待する1本」への投稿大募集。イラスト入りも歓迎！新作64ソフトに対する思いを100文字前後で書いて編集部「期待の1本」係まで送ってね（FAX可）。採用者には記念品を贈呈します。

ポケモンスナップ

ETC

任天堂 | 99年3月21日

いよいよ発売！ポケモンアイランドをゼロワン号に乗って、ポケモンを激写！撮った写真はオーキド博士が採点してくれて、ポイントがたまると特定のアイテムをゲットできたりするんだ。本誌特集（P83～）に開発秘話がのってるぞ。

マリオアーティスト ピクチャーメーカー（仮）

ETC DD

任天堂 | 未定

「ユーザーのクリエイティブな部分を刺激するような作品を作ってあげたい」と宮本茂さんが語るマリオアーティストシリーズ。この『ピクチャーメーカー』はSFC版の『マリオペイント』をかなりバージョンアップしたお絵描きソフトだ。

マリオアーティスト ポリゴンメーカー（仮）

ETC DD

任天堂 | 未定

ポリゴン=多角形の作品が、手軽に作れちゃう。ゲーム開発のプロ御用達のソフトを、とっても簡単な操作で使えるようにしたのがこの作品。ところで64DDと同発のソフトはマリオアーティストシリーズでは2～3作品だと言われてるぞ。

マリオアーティスト タレントメーカー（仮）

ETC DD

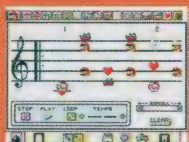
任天堂 | 未定

好きな画像をビデオから簡単にとりこんで加工し、好みのキャラクターを作って楽しめるソフト。しかも、好きに動かして遊べるのだ。ミニゲームもいろいろ用意されているみたいだよ。君自身がゲームの主人公になれる感動は大きいぞ。

マリオアーティスト サウンドメーカー（仮）

ETC DD

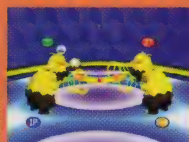
任天堂 | 未定

SFC版「マリオペイント」の音楽作成モードが独立、大バージョンアップした形のソフトになりそうだ。豊富でゴージャスな音源を好きに使って、作曲が手軽に楽しめるぞ。以上、シリーズ4作品は全てデータのやりとりが可能だ。

※画面はSFC版です

ポケモンスタジアム2

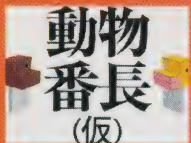
ETC N64+GB

任天堂 | 99年4月下旬

いきなりの大発表はド肝を抜く機能がもりだくさん。151体の完全バトルはもちろん、GBカートリッジをもっていなくても、バトルやミニゲームが楽しめちゃうんだ。4人バトルなら2vs2のタッグマッチが遊べるようになるんだ。

動物番長（仮）

ETC

開発/サルブルネイ（マリーガルプロジェクト） | 未定

『ジャングルパーク』を制作した松本弦人氏と『パラッパラッパー』の制作スタッフの伊藤ガビン氏が開発している作品だ。5月には映像で公開できそうとのことなので、その頃には気になる番長の正体も分かるかな？乞うご期待！

※画面はイメージイラストです

巨人のドシン（仮）

ETC DD

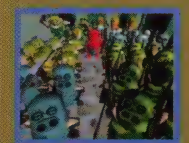
開発/パーラム（マリーガルプロジェクト） | 未定

巨人は体が大きくなっていく。同時に、誤解や今までに知らなかったいろんな思いも膨らんでいく。それと引きかえに、失っていく大事な「何か」がある…。製作発表から約1年、着々と開発は進行し、この春には完成するらしい。

※画面はイメージイラストです

私が期待する1本！ MOTHER3（仮）

広島県／ぴーなつさん

兄がやり終えた『MOTHER2』をプレイしてみて感動。何度も何度もクリアしました。豊富なBGM、スリリングな戦闘シーン、楽しいキャラとセリフ。すべて良し。RPGを待つN64にとって、忘れられない1本になることでしょう。

私が期待する1本！ 新世紀エヴァンゲリオン

山口県／國廣　亮さん

ご存じの通り「エヴァ」は全国に500万近くのファンを持つ超ヒットアニメだ。そのソフトが64で発売されるのなら大ヒット間違いなしだろう。ぜひ、オリジナルアニメの素晴らしさに負けないような格調高いゲームに仕上げてほしい。

私が期待する1本！ マリオアーティストサウンドメーカー（仮）

福岡県／とみーさん

私は作曲大好き人間で、自作曲を私のしけたピアノではなく、かっこよく演奏したい～と思ってます。その矢先にこのソフトの登場！今すぐ欲しいくらいです。交響曲が作りたいという私の夢、叶えて下さい！

※イラストはとみーさん画です

私が期待する1本！ 巨人のドシン（仮）

大阪府／浦　彰宏さん

マリーガルの手がけるソフトということで、その動きが非常に気になる。64DDの無限の可能性が生み出す巨人の一足は『J2』とはまた違ったドラマを見せてくれるに違いない。最高にN64らしいゲームになると信じている。

カプコンファンクラブ

CAPCOM Fan Club

2月の終わりに行われたカプコンの新作タイトル発表会。64タイトルの新作発表か？と思いきや、PSの新作でした…(泣)。そして今月もN64の情報を手に入れることができませんでした。スマン。というわけで今月もホームページからの情報です。

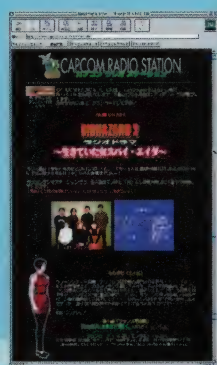
B.H.64化計画R.P.D.ドリーム分署

グッズ バイオハザード トレーディングカード

アメコミ界で有名なWILDSTORM社がデザインした「バイオハザード」トレーディングカード。以前、アメリカから空輸する際、トレカの入った段ボールに大きく「BIOHAZARD」(有害な微生物や人為的に遺伝子を組み替えられた微生物が研究機関からもれるなどして病気が流行る生物災害の意味)とかかれていたため、税関で引っかかったことがあるといういわくつきのシロモノなのだ。とは言え、カードの方は超かっこいいので一見の価値ありだぞ。

◆1パック…450円(税別)、1ボックス…24パック入りで全国玩具店、カード専門店にて現在好評発売中

ラジオ バイオハザード ラジオドラマ

ラジオ番組「飯塚雅弓のMEGA-TONスマイル」(ラジオ大阪 毎週土曜日24:00-25:00)内で、バイオハザードのラジオドラマ「～生きていた女スパイ・エイダ～」全4話を3月6日から4週連続でOA中！また、カプコンホームページのカプコンラジオステーションでは、3月8日より毎週月曜日更新で1話ずつ放送しているぞ。もちろん脚本はフラグシップ。ゲームでは語られない物語が楽しめるのだ。

◆カプコンホームページでも放送中。聞き逃した人も、CDが発売されるので安心してね

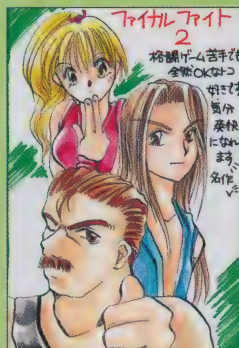
チキチキハガキランキング

N64での発売が濃厚なバイオシリーズは相変わらずの絶好調。先月5位だったヴァンパイアシリーズがファイナルファイトシリーズに抜かれたぞ。

【ハガキランキング】

シリーズ	pt
バイオハザードシリーズ	126pt
ブレスオブファイアシリーズ	101pt
ロックマンシリーズ	81pt
ストIIシリーズ	72pt
ファイナル・ファイトシリーズ	32pt

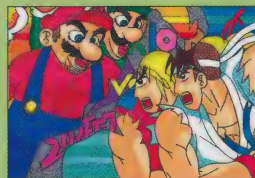
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100 110 120 130

ユーザーより愛を込めて

◆スーファミで『ファイナルファイト2』が発売されて以来音沙汰ないこのシリーズ。ファンは多いんだけど…【和歌山県／真咲ねむさん】

◆『バイオハザード』に登場したジル。64版が発表されて、ジルが登場…なんてことになったらいいんだけどねぇ【山梨県／如月恵さん】

◆このシリーズは絶対64向き！【愛知県／実原裕康さん】

◆こんなアイデアはいかが？【東京都／宝山りふぁさん】

◆高い人気のRPGだね【和歌山県／真咲ねむさん】

◆ホントに夢のゲーム【愛知県／NESさん】

◆ダークな世界観がいい【東京都／トテちたさん】

バイオを絶対に64で!

カプコンからでる64ソフトであれば、どんなソフトでも絶対に買います！でもできれば64版「バイオハザード」は出して欲しい。他のハードとは違った楽しみかたができると思います。とにかく64を盛り上げてくれるカプコンに期待してます。『マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー』もよかったけど、『バイオ』は絶対に出して欲しい！（？県／氏名無し）

早くカプコンの本気を見せて!

カプコンのN64参入から数カ月…。発売されたタイトルはまだ1本だけで、今後の発売予定も発表されていません。以前「1～2本出してハイ終わり、なんてことはない」と言っていたのに、いったいどうなっているのでしょうか？早くカプコンの本気とやらを見せて欲しいです。私も1ファンとして応援します。(東京都／タナカさん)

オリジナルに期待大!!!

以前の参入発表の時に言っていた、N64用のオリジナルゲームに期待してます。どんなゲームなのか早く知りたい！（埼玉県／ハヤトさん）

はみだしカプコン

カプコンゲームのイラスト、思い入れ、移植希望作品、広報への質問などに関するおはがきを募集中。ハガキは直接カプコンの方に渡し、ハガキランキングナンバーワンはN64での発売を訴えに行くぞ。

【あて先】〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部「カプコンファンクラブ」係

The 64DREAM PRESENTS

ザ・ロクヨン ドリーム

読者プレゼント

4月といえば新たな出会いと旅立ちの季節。未知の世界には不安もあるけど、もっと大きな希望や楽しみもあるはずだよね。さて今月の目玉は宮本茂さんのサイングッズの数々。新しい季節を迎えて64ドリームもさらにパワーアップするべく頑張るので、皆さん応援よろしくね。

64ドリーム

1 1名 **N64**
やっぱりこれが一番でしょう

2 5名 **コントローラブロス**
全色集めてみたいよね

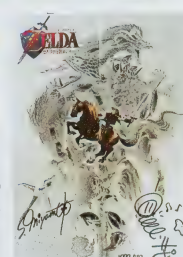
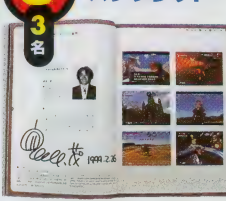
3 1名 **ゲームボーイカラー ポケモン3周年記念バージョン**

オレンジとブルーのツートンカラーの、スペシャルGBカラー。ピカチュウ電池付き

4 2名 **ゲームボーイカラー**
販売好調のGBカラーを今回は2名に

5 3名 **ポケモンセンターオリジナルマウスパッド**
かわいいポケモン達のマウスマッドなら仕事もすいすい進むかも

6 2名 **宮本茂さんサイン入り攻略ヒントブック**
60万冊近く存在するこのヒントブックの中でサイン入りはこの2冊だけ

7 3名 **宮本茂さんサイン入りポスター**
4月号に付いていたサイン入りポスターにさらにサインをもらったのだ

8 3名 **宮本茂さんサイン入りパンフレット**
文化庁メディア芸術祭での大賞を記念してパンフレットにサインをしてもらったぞ

バンダイ

9 3名 **DXポケモンキッズシリーズ3**
限定版のビッグサイズのラプラスと新ポーズのピカチュウが魅力的だぞ

10 5名 **『ゼルダの伝説～時のオカリナ～』カードダス**
大人気のゼルダのカードダスをセットで5名にプレゼント

カルチャーブレーン

11 3名 **SD飛龍の拳伝説**
登場するキャラは最終的になんと54キャラ。お宝装備で育てる楽しさ、集めるハマリ度は満点だ

コナミ

12 3名 **ビートマニアGB**
あのビートマニアがGBで登場だ。はりきり過ぎて、ボタンを壊さないようにね

永見浩子さん

13 1名 **ポケモンカードゲームシート**
アメリカでも大人気のポケモンカードゲーム。アメリカ製のシートを

ホリ電機

14 3名 **ホリコマンダーN64**
人気のクリアカラーのホリコマンダーを3名に

新誠

15 5名 **GBポケットケース**
GBポケットをコンパクトに収納できる便利なケースだ

応募の方法 アンケートハガキに希望の商品番号と商品名をご記入の上お送りください。 **応募締切** 99年4月20日 **当選発表** 64ドリーム7月号(5月発売)

読者アンケ〜ト

アン・ケイトちゃんです❤ ゲームをがまんしていたという受験生の読者から、合格の便りが続々届くうれしい春です。でも志望校に合格できなかった人も、きっといいことあるから気を取り直してがんばろう!(編集部員の多くは不合格経験者…)。

Q1 今月号の表紙はどうでしたか(数字でお答えください。以下同じ)。
1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

Q2 今月号の記事内容の感想はいかがでしたか。
1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

Q3 今月号で良かった記事を表1からお選びください(3つ以内)。

Q4 今月号でつまらなかった記事を表1からお選びください(3つ以内)。

表1

No.	記事	No.	記事
1	付録:特製シール	22	ポケモンスナップ
2	N64新作ソフトカレンダー	23	デス仙人のゴリラでも分かるN64教室
3	N64ドリームランキング	24	シアトル発GAME STREET JOURNAL
4	実況パワフルプロ野球6+パワプロクンポケット	25	ドリームインプレッション
5	悪魔城ドラキュラ黙示録	26	64フォーラム
6	実況GIステイブル+ポケットG1ステイブル	27	ロクヨン大通り商店街
7	オウガバトル3 Person of Lordly Caliber	28	ニンテンドウパワー&GB発売カレンダー
8	新世紀エヴァンゲリオン	29	特集:大爆笑HAL研ブラザーズ
9	ラストレジオンUX	30	教えて本郷さん N64の質問箱
10	WIPE OUT64	31	毎月新聞
11	超空間ナイタープロ野球キング2	32	4コママンガ「ちびちびリンクの大冒険」
12	おねがいモンスター	33	ファイアーエムブレム トラキア776
13	シャドウゲイト64	34	牧場物語2
14	ロクドリエンタメ倶楽部	35	SFC&GB情報局
15	ちづるのアナログチャット64	36	それゆけマリオ親衛隊
16	ゼル夫くん	37	ドリテクの殿堂
17	GUNGUN!進め対戦ヌル軍部	38	N64新作ソフトカタログ
18	マンガ「Dream Drunker」	39	カプコンファンクラブ
19	ポケモン金・銀	40	読者プレゼント
20	ポケモンピンボール	41	読者アンケートのページ
21	ポケモンスタジアム2	42	マンガ「ロクヨン夢日記」

Q5 ゲームボーイ(以下GB)を持っている方におたずねします。
あなたが持っている機種/色を表2から全て選んで番号でお答え下さい。

表2

機種＼色	グレー	赤	黄	緑	白	黒	クリア	金	銀	ピンク	青	パープル	クリアパープル
GB(初代)	①	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
GBブロス	–	②	③	④	⑤	⑥	⑦	–	–	–	–	–	–
GBポケット	⑧	⑨	⑩	⑪	–	⑫	–	⑬	⑭	⑮	–	–	–
GBライト	–	–	–	–	–	–	–	⑯	⑰	–	–	–	–
GBカラー	–	⑱	⑲	–	–	–	⑳	–	–	–	㉑	㉒	㉓

スーパーGB	㉔	スーパーGB2	㉕	その他	㉖

Q6 地域振興券をもらった方におたずねします(もらえなかった人ごめんなさい)。その使いみち(買ったものがあればその商品名も)を教えて下さい。

Q7 今後出るN64ソフトで、あなたが興味のあるものを表3から選び、興味のある順に3つまでお書きください。

(7月号(5月21日発売)の「期待の新作ランキング」で発表予定につき、集計期間内に発売済みとなっているソフトは表3に含まれていません)

表3

No.	ソフト	No.	ソフト
	【あ行】		【た・な行】
1	ウィンバック	27	超時空要塞マクロス Another Dimension(仮)
2	ウルトラドンキーコング(仮)	28	テュロック2(仮)
3	ウルトラベースボール実名版64	29	動物番長(仮)
4	エクストリームG2	30	TONIC TROUBLE
5	NBA IN THE ZONE2	31	忍たま乱太郎チャレンジパズル64
6	F-ZERO X DD(仮)		【は行】
7	エルテイル(仮)	32	HYBRID HEAVEN
8	オウガバトル3 Person of Lordly Caliber	33	爆ボンバーマン2
9	おねがいモンスター	34	PDウルトラマンバトルコレクション64
	【か行】	35	飛龍の拳スタジアムリアルバージョン(仮)
10	カービィ64(仮)	36	ファイアーエムブレム64(仮)
11	キャベツ(仮)	37	フライトシミュレーター(仮)
12	巨人のドシン(仮)	38	プロ指南麻雀「兵」
13	金田一少年の事件簿(仮)	39	ポケモンスタジアム2
14	ゴルフ(仮)		【ま行】
15	コンカーズクエスト(仮)	40	MOTHER3(仮)
	【さ行】	41	マリオアーティスト サウンドメーカー(仮)
16	サイレントサマーストーリー	42	マリオアーティスト タレントメーカー(仮)
17	実況GIステイブル	43	マリオアーティスト ピクチャーメーカー(仮)
18	実戦パチスロ必勝法	44	マリオアーティスト ポリゴンメーカー(仮)
19	シムシティー64	45	マリオゴルフ64(仮)
20	シャドウゲイト64		【ら・わ行】
21	新世紀エヴァンゲリオン	46	ラストレジオンUX
22	スーパーマリオRPG2(仮)	47	レブ・リミット
23	スーパーマリオ64-2(仮)	48	64ウォーズ
24	スーパーマン	49	ロボットポンコッツ64(仮)
25	ズール〜魔獣使い伝説	50	WIPE OUT64
26	スター・ウォーズ 出撃!ローグ中隊(仮)		

Q8 あなたが一番好きなゲームのキャラクターを1人だけあげてみて下さい。

切手のいらないお得なアンケートハガキは次ページについてます。
4月20日の消印まで有効だよ。どんどん応募してね!

64ドリーム3月号プレゼント　当選者発表!

●NINTENDO64
東京都/高橋智子

●コントローラブロス
大阪府/吉良雄樹
神奈川県/荒田龍馬
三重県/玉置良行
東京都/大塚　開
神奈川県/藤本　翔

●ゴールドNINTENDO64
富山県/紙谷祐一

●ポケモンエプロン
北海道/長谷川麻子

●ゲームボーイカラー
福岡県/松川麻衣
長野県/田中達也
静岡県/斎藤　立

●ポケモンカードGB
大阪府/藤原英樹

●ポケモンセンターオリジナルグッズセット
兵庫県/安部美里

●『Bビーダマン爆外伝』大判ポスターカレンダー
岐阜県/神原一也
福岡県/新井光一

●オリジナルTシャツ
神奈川県/海藤悠平
東京都/渡辺恵介

●ディクシー&クッパキャラ人形セット
東京都/櫻井榛香

●『キラーインスティンクト』CD
千葉県/原田剛志
静岡県/戸塚和人
福井県/橋本拓弥

●『ゲッターラブ!!』CD
大阪府/白石　豊
愛知県/西村　淳
埼玉県/天田晃司

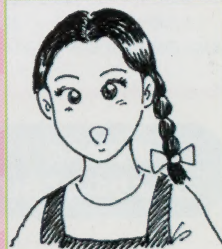
●『バックバンブル』水鉄砲
埼玉県/須永英樹
北海道/武山　貢
群馬県/白井重人

●『カメレオンツイスト』ルービックキューブ
兵庫県/小原　友
三重県/竹田和彦
大阪府/藤井要子
東京都/小野正樹
福井県/森口　哲
茨城県/渡沼直人
埼玉県/新谷一道
兵庫県/大里鮎美
京都府/吉岡　秀
山形県/菅野　亮

●任天堂大辞典第壱巻
愛知県/坂本佳隆
神奈川県/和田海生
三重県/徳本有香
福井県/西野聖子
大阪府/藤金永美
三重県/中村光将
島根県/内田英行
広島県/柿村元成
神奈川県/馬場祥司
茨城県/加藤木　修

●ポケモンキャラキッズセット
宮城県/冨岡博学
大阪府/大山竜太郎
福島県/塩田和彦
(敬称略)

アン・ケイトの視点 vol.28

「自分のハガキが採用されるコツを教えて下さい」(兵庫県/大久保寿政君・14才)。同様の声は編集部に毎月多数届きます。また「マリオ親衛隊には絵がへたでものせてくれるんですか」(石川県/ゼニガメ君・6才)という質問が寄せられた一方で「半年間ボツ続きだったけど、私の描いた絵を誌面で見た時は感動。これからもがんばります」(大阪府/トノサマキントさん・13才)との声も届いています。ところでアン・ケイトも某誌に投稿していた時期がありました。最初はトノサマキントさんのようにボツ続きだったけど、そのうちに採用回数が多くなり、掲載常連の仲間入りをしました。投稿を繰り返すうちにコツは自然に身についてくるから、あきらめずに何度も投稿してみてね。努力を続ければ必ず絵は上達するし、質問やゲームの感想文などもいい内容にレベルアップしてきます。これはここ数年、全てのお便りに目を通してきた私や担当編集者たちに共通する印象です。

▲愛知県のエボナ64さんは「目を開いたアン・ケイトを見てみたい」とのこと。で、これは鹿児島県の田extra保久さん画のアン・ケイト。似てるかどうかは…私にも分かりません(苦笑)

The 64DREAM NINTENDO64 大好きマガジン 6月号は

4月21日(水)に発売します

定価 490円

＊一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

NEXT MENU 次号予告

今月のポケモンコレクションはいかがでしたか？　次号でも『ポケモン金・銀』や『スタジアム２』『ポケモンスナップ』などポケモンの特盛りでお届けします。もちろん『パワプロ６』や期待の『オウガ３』の続報も。特集では10周年を迎えたゲームボーイを取りあげる予定です。どうぞ、お楽しみに～！

＊予告の内容等は変更される場合があります

EDITOR'S VOICE 編集後記

●３月号で募集したオリジナルゼルダテレカの人気があまりにすごすぎて驚いています。現在印刷中で、この号の入稿が終わり次第、スタッフ総動員で発送作業に入る予定です。３月中に届くはずなのでもう少しお待ち下さいね。

●でんき屋のソニーが高性能マシンを発表し世間を驚かせた。対しておもちゃ屋の任天堂が、宮本さん言うところの得体のしれないものをいつ発表してどんな風に世間をあっと言わせてくれるのか、楽しみな今日この頃（わたる）

●『GUNPEY』は『Dr.MARIO』以来の中毒ゲーム。横井氏が生きておられたら、N64&GB環境は部外者に口を出されずに、もっと良いものになったのではないか……。改めて横井氏の偉大さを知る（マッシー）

●大騒ぎしながらお花見するのもいいが、人のいない所でしみじみと鑑賞するのが好き。とくに神田川沿いの桜がよい。川に沿って立ち並ぶ桜がこぼれんばかりに咲き乱れる様は、例えようもないほど美しい（ケイ少佐）

●26年の人生で最高額の買い物をしようとしている。見積もりは約50万円強。そして買うのは歯!!全矯正!!それだけあればiMACが何台買えるよ、サイパンに何回行けるよ…と思うと脱力するけど、仕方ないですな（ちづる）

●気づいてみたら、もう１年以上も模型を作ってない。キットはたまる一方なんだけどね。まず問題は部屋が狭くてきちゃないのでパーツを広げるスペースがないことだな。仕事が一段落したらは部屋を片付けて…（もっちー）

● NPで『ファミコン探偵倶楽部 うしろに立つ少女』が発売されてから、もうすぐ１年。ストーリー的には続編にあたる『消えた後継者』の発売を心待ちにしています。『BS探偵倶楽部 雪に消えた過去』もぜひ！（エンドー）

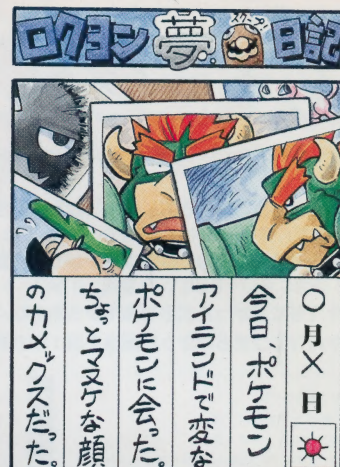
●なんだか寒くなったり暖かかったり、なんともすっきりしない天気が続きますね。とか書いてると本が出るころには春まっさかりになってたりもするから何とも言えない。季節の変わり目は体に気をつけよう（フカミ）

●今月の仕事が終わったら栃木の兄貴の家に遊びに行く予定。高校生の甥っ子とゼルダ談義をするのが楽しみなんだけど、一番の目的は温泉に入ること。ゆったり湯船につかりながら考えることとは…やっぱり次号のことだな（SAO）

編集部へのおたよりのあて先は

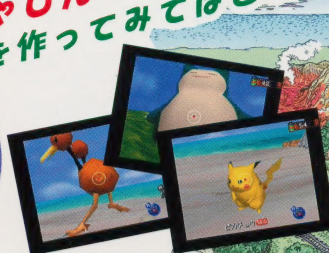
〒102-0074　千代田区九段南 1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「○○」係まで

バックナンバーに関するお問い合わせは

お近くの書店にお問い合わせください。なお在庫の確認につきましては弊社業務課（☎03-3211-2568）までお願いいたします。

STAFF スタッフ

●発行人……佐々山泰弘
●プロデューサー……中川信行
●編集長……左尾昭典
●副編集長……中北亘
●デスク……真下明
●編集……岩崎桂／脇智鶴／持田康之／遠藤靖幸／深水央
●編集デザイン……大條千鶴子／南尾和美
●編集協力……尾関友詩（ワークハウス）／真下寿子／小松原アンドゥレア／大渕豊／白石岳／永見浩子
●カバーデザイン……斉藤浩一（az! firm）
●デザイン&DTP……大岡喜直／相京厚史（GORILLA）／東城由香里／山崎将貴／和辻哲／高橋慶子（az! firm）
●写真撮影……水口哲二／知久聡史／加藤昌人／坂田陽一
●イラスト……中植茂久／三浦ゆうま／牧野タカシ／記村隆鶴／渡辺健一
●広告……林承徳／笹川北等／吉川普司／柴崎貴久／花島優史
●印刷……大日本印刷株式会社

The64DREAM 5月号
1999年3月20日発行
発行●株式会社 毎日コミュニケーションズ
編集●〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13　共同ビル２号館
TEL03(3230)3642　FAX03(3230)0675
本社（広告・業務・販売）
〒100-0003
東京都千代田区一ツ橋 1-1-1　パレスサイドビル
TEL03(3211)2579（広告）
TEL03(3211)2596（販売）
TEL03(3211)2568（業務）
FAX03(3214)8558（共通）

Nintendo
NINTENDO64
のがすな！
シャッターチャンス！！
キミはポケモンカメラマン！
野生のポケモン達の
とっておきの瞬間を
カメラでゲットだ！
POKÉMON LENS 50mm
MADE IN JAPAN
ポケモンスナップ™
POCKET MONSTERS' SNAP
©1995, 1996, 1998 Nintendo / Creatures / GAME FREAK
©1999 Nintendo / HAL Laboratory, Inc.
野生のポケモンがすんでいる「ポケモンアイランド」へ
ようこそ！ここのポケモンたちはキミの知らないいろんな
しぐさや表情を見せてくれるはずじゃ。
それを"しゃしん"にとって、キミだけのアルバム
を作ってみてはどうかな？
お気に入りのショットがとれたら、
ローソンでシールプリントしよう。
LAWSON STATION
LAWSON
ローソン
シールプリント
3月23日(火)受付け開始
お気に入りショットをカセットにきろく
してローソンで申し込もう！
[DPEサービス:1枚300円（税別）]
数日後、君だけのスペシャルシールの
できあがりだ！！
お問い合わせは
ポケモンスナップシールダイヤル
平成11年3/10～5/10まで
(0120) 210-429
✸カメラアクション ✸1人用
✸バックアップ機能付き
✸3月21日(日)発売
✸希望小売価格 6,800円（税別）

The 64DREAM
5月 最新情報満載号
ザ・ロクヨンドリーム
●実況パワフルプロ野球6
●ポケモンスタジアム2
1999 May
MYCOM
ムックシリーズ
1999年3月20日発行:(株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1
●広告03-3211-2579 ●販売03-3211-2568
定価:本体467円+税

9784839901585

1929476004673

ISBN4-8399-0158-9

C9476 ¥467E

大日本印刷(株)　雑誌68391-93